

POWER PLAY

Markt & Technik

DM 6,50

6S 50,- / 6kr 6,50

Lit. 6900 / Hf. 6

dkr 35,- / fmk 24

Niedlich, Neckisch, Nett

EIN SPRITE FÜRS LEBEN

Das 1x1 der
Knuddelwesen

Entschlüsselt

ALLE 120 LEMMINGS- CODES

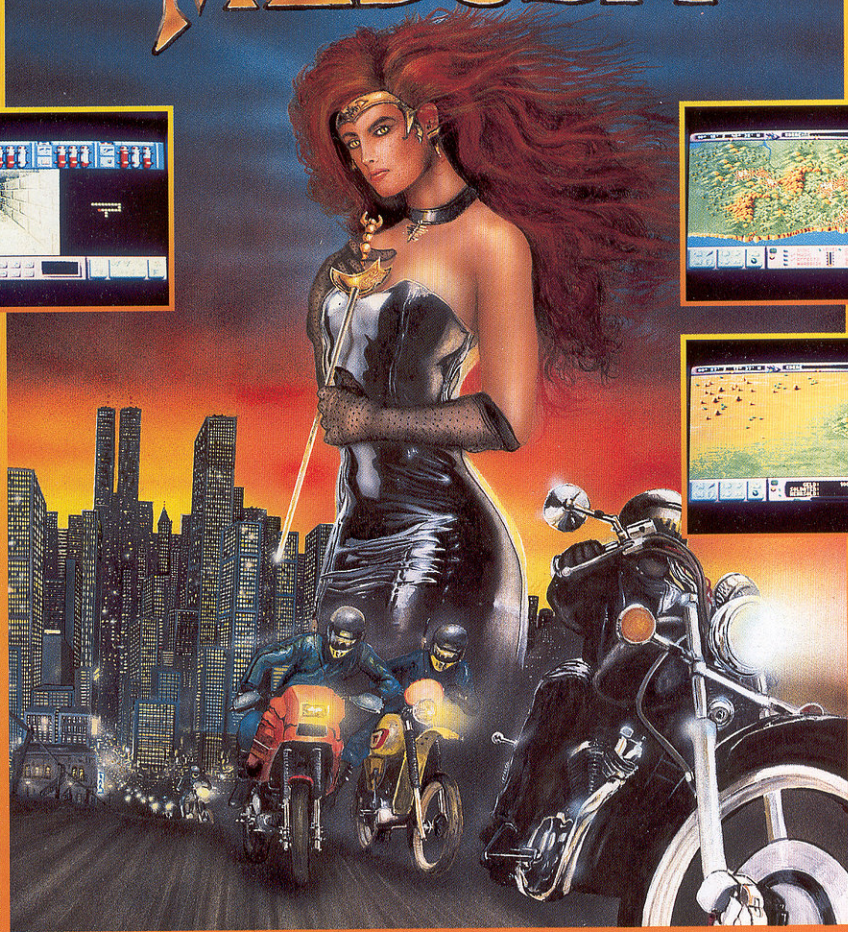
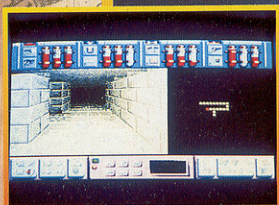
Außerdem: Massig
Tips & Tricks
zu populären Spielen

Master der Dungeons

EYE OF THE BEHOLDER

Frischer Wind beiSSI: Start der neuen Rollenspiel-Saga

THE RETURN OF MEDUSA



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 061 07/6 20 67

AMIGA
ATARI

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

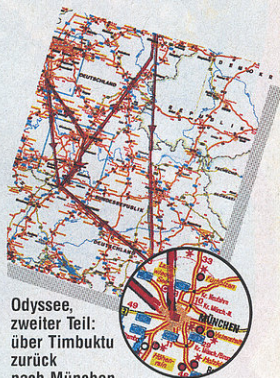
Die doppelte Odyssee

Alle Jahre wieder legt die *POWER-PLAY*-Redaktion ein merkwürdiges Verhalten an den Tag. Acht Personen schütten ihren Schreibtischinhalt in Kartons: Amigas, Ataris, Disketten, Diskettenboxen, Floppies, Formulare, Fotoarchive, Hi-Fi-Boxen, Kaffeetassen, Leserpost, PCs, Poster, Stifte, Stühle, Tastaturen, Telefonanlagen und Testgeräte. Dann schleppt sich der leicht angeschlagene Troß in den Testraum und räumt ungefähr 43.283 Spiele in Rekordzeit aus — wir sind wieder mal umgezogen.



Odyssee, erster Teil:
Der Umzug in
der Redaktion ist nicht
nur beschwerlich...

Nachdem wir das erst vor knapp einem Jahr hinter uns gebracht hatten, waren wir gut in Übung und schon nach knapp zwei Tagen fertig. Die Zeit danach steckt zwar immer noch voller Überraschungen ("Wo ist mein Stuhl?", "Wo ist mein Lieblingsspiel?", "Wo bin ich?"), aber jetzt sitzen wir zufrieden in den neuen Räumen und freuen uns des malerischen Ausblicks auf den Minigarten. Wir überlegen schon, ob wir nicht ein wenig Unkraut anpflanzen sollen — Vorschläge zur Begrünung werden dankend angenommen.



Odyssee,
zweiter Teil:
über Timbuktu
zurück
nach München

POWER PLAY auf Achse: Einer Handvoll Softwarefirmen wollte Winnie an einem Wochenende seinen Besuch abstatten. Als sich nahe dem Heidelberger Kreuz die Innentemperatur seines Wagen bedrohlichen Regionen näherte, blieb Winnie cool — wenig später rollte das blaue Coupé rauchend auf dem Seitenstreifen aus. So erhielt der Redakteur reichlich Gelegenheit, neben neuer Software auch die beliebtesten bundesdeutschen Verkehrsmittel zu testen. Fazit: Die Fahrt mit dem freundlichen Herrn vom Abschleppdienst war ganz passabel, dank Autotelefon konnten die wichtigsten Geschäftskontakte auch während dieser tiefschwarzen Stunden aufrechterhalten werden. Auf die Deutsche Bundesbahn kann sich der aufrechte *POWER-PLAY*-Redakteur hingegen weniger verlassen. Die üblichen Verspätungen (inkl. verpaßter Anschlußbummelzüge) und das katastrophale Telefonfunknetz kosteten wichtige Sekunden. Trotzdem schaffte es der rasende Reporter, nicht zuletzt dank freundlicher Unterstützung durch den Kölner Nintendo Abenteuer Club, seine Termine geschickt umzuschichten ("Ich müßte dann gegen 0:50 in Frankfurt sein, holt mich doch bitte am Bahnhof ab"). Früh morgens auf der ausklingenden Rave-Party des Kölner SPEX, ein paar Stunden später mutterseelenalleine auf den Gleisen eines verregneten Geisterbahnhofs in Deutschlands Südwesten — so aufregend können Geschäftsreisen sein.



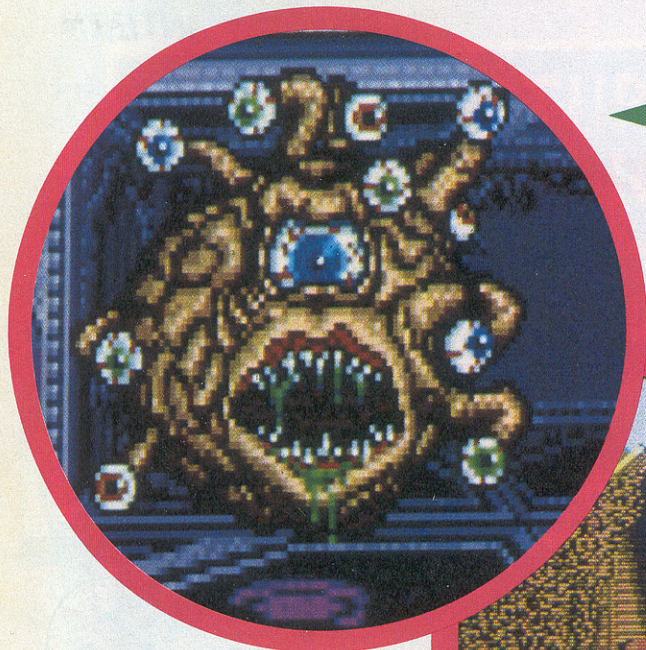
...sondern fordert
auch seine Opfer
("Der Spectrum
bleibt zurück —
schnief!")



Noch ist
Winnie cool, aber
gleich ist
sein Motor heiß

Einen bleifreien Monat wünscht das

Power-Play-Team



20 Schau mir
in die
Augen, Kleines —
"Eye of the
Beholder"

28 Die Grille zirpt,
die Fliege burrt,
die Kuh am Acker
murr: Landschafts-
idylle aus Drachen
von Laas.



Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Reline: Der doppelte Holger	12
Battle Isle: Bluebytes neuester Streich	14
Microprose: Vorschau '91	16

Unter der Lupe

Das Einmaleins der Knuddelwesen	115
------------------------------------	-----

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	18
Crème de la crème	58
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	52
Leserbriefe	46
Starkiller	56
Neues aus der Comic-Szene	146
Musik, Bücher, Filme	144

Inserentenverzeichnis	97
Impressum	97
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspiele- tests

Advanced Destroyer Simulator	34
ATP	41
Bane of the Cosmic Forge	26
Boxing Manager	38
Chronicles	33
Death Knights of Krynn	24
Drachen von Laas	28
Edd the Duck	111
Excalibur	26
Eye of the Beholder	20
Fantasy Dizzy	32
Feudal Lords	27
Gettysburg	111
Gods	30

Insects in Space	38
Jr. Pac Man	112
Lupo Alberto	111
Mighty Bomb Jack	34
Photon Storm	112
Ski or Die	111
Super Monaco Grand Prix	39
Swiv	36
Traders	40
Warlock	32

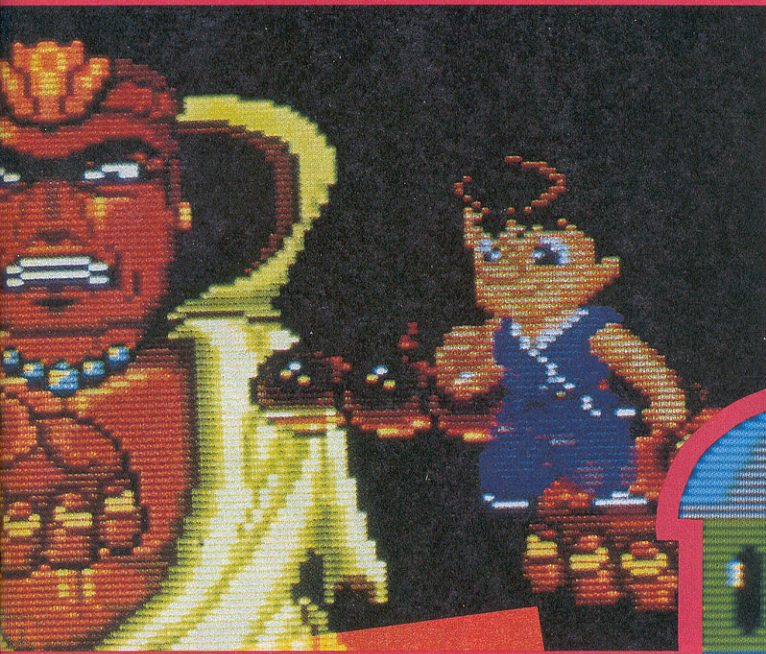
Kurztests Computerspiele

Harpoon, Warlords	113
Elvira, Think Twice	113
Mig 29, Welltris	113
Super Cars, Duck Tales	113

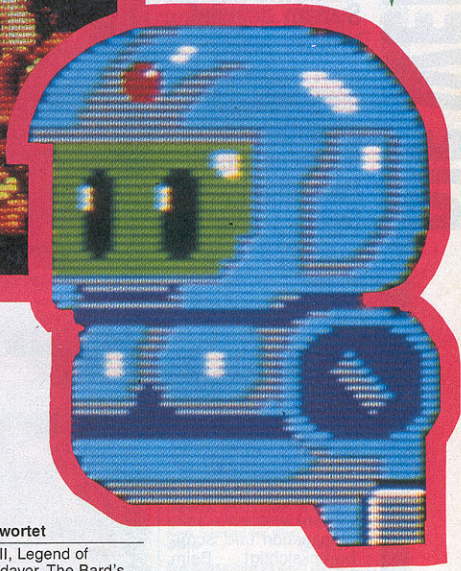
Videospieltests

Arch Rivals	128
Bad'n Rad	134
Balloon Kid	138

5



115 Ein Sprite fürs Leben:
Wir nehmen die verspielten Knuddelwesen unter die Lupe.



124 Wird auf den Händen getragen: Der Held in dem Geschicklichkeitsspiel aus Jackie Chan



Cadash	125
Days of Thunder	129
Dick Tracy	122
Dick Tracy	131
Gauntlet	126
Ghostbusters	130
Jackie Chan	124
James Pond	136
Joe Montana	123
Pac Mania	130
PGA Tour Golf	136
Probotector	134
Roadblasters	138
Solomon's Key	136
Son of Dracula	125
Trampoline Terror	136
Ultimate Chess Challenge	132
Warbirds	132
World Cup Soccer	128

Kurztests Videospiele

Ghouls'n Ghosts, Paperboy	138
NFL Football, Super Volleyball	138
Paper Boy, Power Mission	139
Rolan's Curse, Cyber Combat	
Police	139

King of the Zoo, Tiger Heli	139
Duck Tales, Revenge of the Gator	139

Power-Tips

Computerspieletips

Rise of the Dragon	62
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72
Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79

Dr. Bobo antwortet

Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II —

Anheads	81
Videospieletips	
Gradius III	82
Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Strider	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
Final Fight	86
PC-Gengin	86
Kwirk	88
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 6	89

■ Titelthemen

♦ 91 ♦

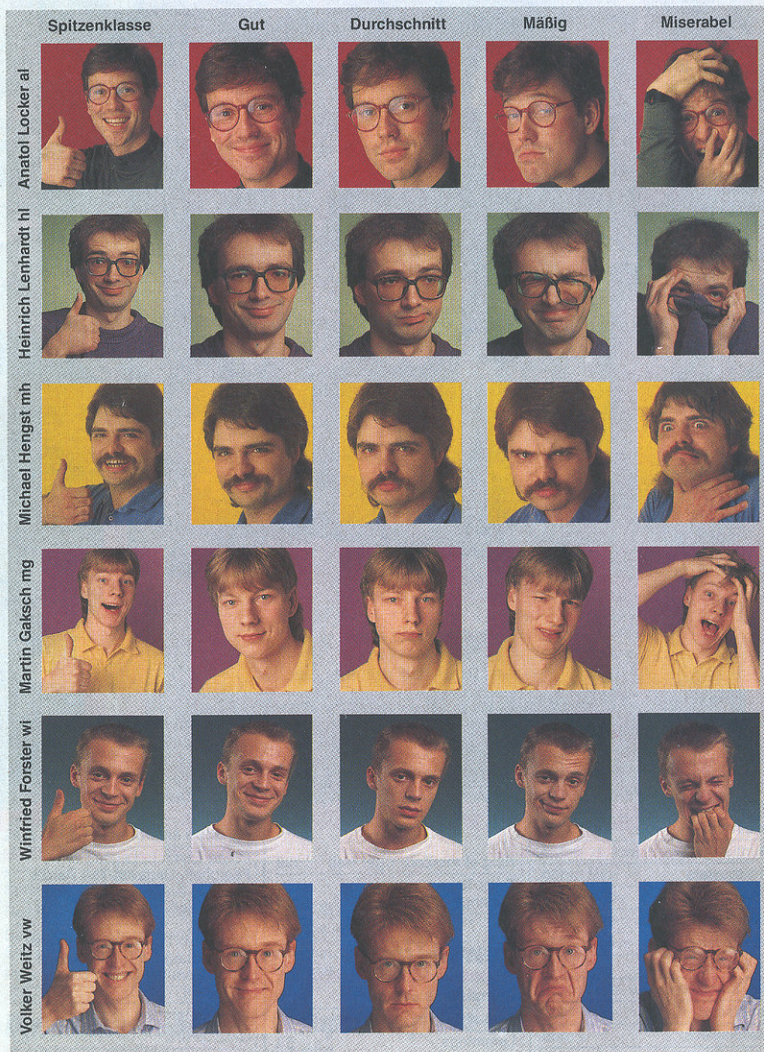
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirkel-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

von bereits getesteten Programmen und besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuerscheinungen oder bessere Spiele zu sparen.

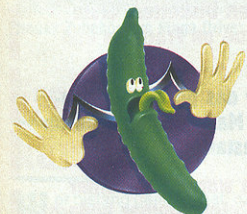
Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommen man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgeheimnis" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktions-schluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-PLAY-Prädikat und die POWER-PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER-PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie sind den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Softwareliebende

Momentan spielt...

...Heinrich Lenhardt

Lemmings (Amiga), Probotoctor (Game Boy), Eye of the Beholder (MS-DOS)

...Michael Hengst

Eye of the Beholder (MS-DOS), Warlord (MS-DOS), Cadash (PC-Engine)

...Martin Gaksch

Jackie Chan (PC-Engine), Gauntlet II (NES), Links (MS-DOS)

...Volker Weitz

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Traders (Amiga), Probotoctor (Game Boy)

...Winnie Forster

Aero Blasters (Mega Drive), Super Monaco GP (Amiga), Dick Tracy (Mega Drive)

...Anatol Locker

Lemmings (Amiga), Probotoctor (Game Boy), Sim Earth (MS-DOS)

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM	IBM PC	3.5"	5.25"
Game of Cosmic F*	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵	Rick Baron*	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Battle Command	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Rick Dangerous 2	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Secret Missions	38 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Cadaver	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Silent Service 2	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
Chaos strikes B. 1 MB	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Sim Earth	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Challengers (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Space Quest 4*	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵
Chips Challenge	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Super Off Road	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵
Dragonflight	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Wing Commander*	84 ⁹⁵	84 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Wonderland	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!
Command H.Q., Eye of Beholder, Gods, Ski or Die, Super Monaco GP, Warlock

SUPER-SCHNAPPCHEN
Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST (je 19⁹⁵)
Archipelagos, Circus Attractions, Crystal Castles, Grand Monster Slam, Maniac, Rock'n Roll, Street Ruck, Café, Squirrel, Willow, X-Out
Airborne Ranger, Barbarian 2, Black Tiger, Carrier Command, Double Dragon 2, Games Summer Edition, Microprose Soccer, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, StageSlide, Terrapods, Willow (je 24⁹⁵)

AMIGA (je 19⁹⁵)
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray
Captain Fitz, Garrison 1+2, Gemini Warriors, Gold Runner, Leonardo, Microprose Soccer, Ninja Spirit, Out Run, Photon Paint, Scramble Spirits, Silent Service, Skate of the Art, StageSlide, Terrapods, Willow (je 24⁹⁵)

C-64 Kasette (je 9⁹⁵)
Aaargh, Circus Attractions, Spherical, Spitting Image, Star Ray, Tetris
C-64 Diskette (je 9⁹⁵)
Aliens, BQ Quest for Tyres, Dambusters, Dark Side, Leather Goodies, Mind Roll, Ninja Scooter, Rock & Wrestle, Street Sports Football, Transformers

IBM PC 5.25" (je 19⁹⁵)
Archipelagos, International Karate, Maniac, Quini
Aaargh, Airborne Ranger, Carrier Command, Grand Monster Slam, Hacker 2, Impossible Mission 2, Indiana Jones, Solomons Key, Virus, Willow (je 24⁹⁵)

Über 60.000 Kunden aus der In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:
■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).
■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
■ Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computersysteme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.
■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

IBM PC 3.5" 5.25"
Game of Cosmic F* 92⁹⁵ 92⁹⁵
Buck Rogers* 77⁹⁵ 77⁹⁵
Challengers (4 Titel) 77⁹⁵ 77⁹⁵
Chips Challenge 77⁹⁵ 77⁹⁵
Isido 77⁹⁵ 77⁹⁵
Kick Off 2 54⁹⁵ 54⁹⁵
Leis. Suit Larry 3 dt. 92⁹⁵ 92⁹⁵
Links 92⁹⁵ 92⁹⁵
M.U.D.S. 69⁹⁵ 69⁹⁵
M.I.G.-29 Fulcrum 92⁹⁵ 92⁹⁵
Monkey Island 92⁹⁵ 92⁹⁵
Quest for Glory 2* 92⁹⁵ 92⁹⁵

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.
■ Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT
Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

Steinzeit- drama

Nach dem mäßigen Rollenspieldebüt von Core-Design ("Corporation") kehrt die englische Firma wieder zum bewährten Geschicklichkeits-Genre zurück. Hatte Core doch mit "Rick Dangerous" einen Riesenerfolg gelandet. Der nächste Titel soll das putzige Steinzeitdrama **Chuck Rock** sein.

Chuck Rock ist ein armer Wicht, der böse Gary Gritter (eine Anspielung auf Gary Glitter?) hat sein Ehemann, die liebliche Ophelia gekidnappt. Chuck muß durch fünf Levels gesteuert werden, die wiederum in kleinere Einzelzonen un-

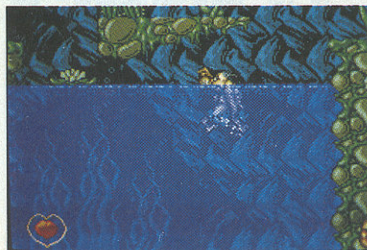
terteilt sind, um das holde Mädel wieder in seine Arme zu schließen. Um seine Aufgabe zu erfüllen, kann Chuck in allen Richtungen scrollenden Levels rennen, auf Plattformen hüpfen und Steine einsammeln. Die Steine sind der Schlüssel zu Chucks Erfolg. Schleppt er die Felsblöcke zu einem bestimmten Punkt, kann er diese als Sprungbrett für höherliegende Plattformen benutzen. Zusätzlich dienen die Brocken als Waffe gegen zahlreiche Feinde und als Schild gegen Attacken. Leider hat das Herumtragen schwerer Steine einen kleinen Nachteil: Chuck kann durch die Last nicht mehr ganz so behende rennen und hüpfen. Chuck Rock soll in Kürze für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark erscheinen. mh



Das Steinzeitdrama "Chuck Rock" hätte gut in unseren Knuddel-schwerpunkt in dieser Ausgabe gepaßt (Amiga)



Im ausführlichen Vorspann wirft uns Chuck einen kritischen Blick zu (Amiga)

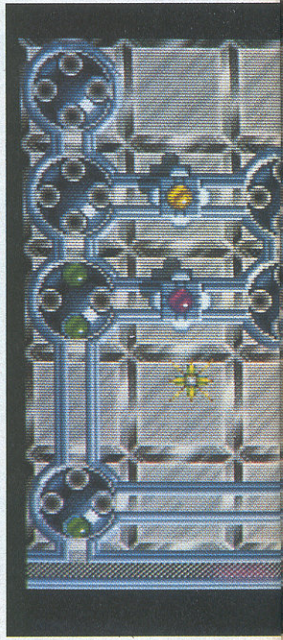


Allzeitheld Chuck steht auch im feuchten Element seinen Mann (Amiga)

Logik lohnt sich

Welch gewundenes Tüftlerhirn hat sich das nun wieder ausgedacht? Farbige Kugeln erscheinen auf der Bildfläche und fallen in ein komplexes System aus Schienen und Drehscheiben. Sind alle vier Mulden einer Drehscheibe von Murmeln einer Farbe besetzt, brennt die Drehscheibe aus. Mit den Schienen kann man die Kugeln von einer Scheibe zu einer befördern. Hat man nach und nach alle Drehscheiben mit einem Murmelquartett beliefert, ist der Level geschafft.

Bei Rainbow Arts' neuestem Gehirntrainer **Logical** kommt es hauptsächlich auf logisches Denken und auf die Fähigkeit, um viele Ecken und einige Spielzüge vorauszu-denken an. Wer alle unnützen Kugeln einfach in die erstbeste Ecke abschießt, wird es ein paar Spielzüge später bitter bereuen: Ganze Wegabschnitte sind blockiert und genau die Kugel der am dringendsten benötigten Farbe liegt gut verbaut unter buntem Marmel-Müll. Eine erste Version machte in der Redaktion einen prächtigen Eindruck. Klar, daß mit den späteren Levels auch zusätzliche Hindernisse und Gags in die Logical-Handlung einfließen. So gibt es z.B. Schienen, die nur bereit sind, Kugeln einer ganz bestimmten Farbe zu transportieren. Der arme Spie-



Oben rollt die Kugel, unten arbeitet ein

ler muß dann nach einer passenden Umleitung Ausschau halten oder blockierte Verbindungen in mühevoller Kleinarbeit freilegen. Laut Rainbow Arts dürfen Amiga-, ST-, C-64- und MS-DOS-Spieler im Lauf der nächsten Monate ihre grauen Zellen auf Logical ansetzen. wi

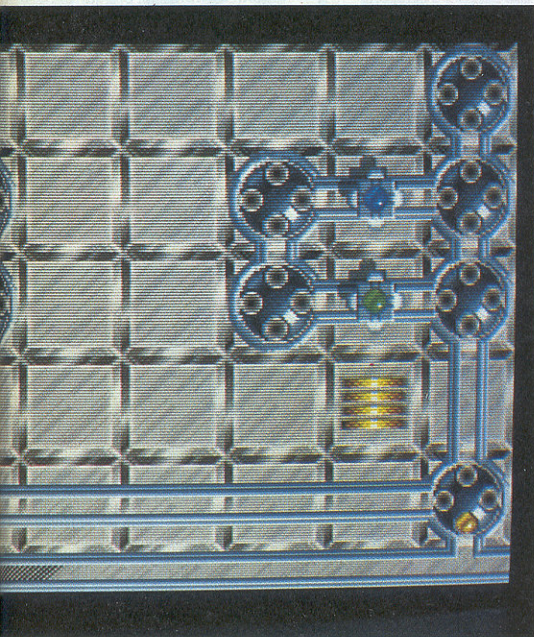
Letzte Meldung

■ **Softgold veröffentlicht ab sofort preiswert C-64-Klassiker auf goldenen Disketten. Erste Spiele: Leaderboard, Rescue on Fractalus und Winter Games.**

■ **Atari hat den Preis für das portable Videospielsystem Lynx auf 199 Mark gesenkt und damit die Game-Boy-Jagd gestartet.**

■ **Auf unseren Clubseiten wurde der Kölner NAC mit einer falschen Telefonnummer bedacht. Der richtige Anschluß: 0221/617649.**

■ **Bei unserem Factor 5-Interview ist uns leider ein Fehler unterlaufen: Nicht die Publisher, sondern die Distributoren mögen sich nicht besonders.**



komplexes Netzwerk aus Schienen und Drehscheiben (Amiga)



Neues Zubehör fürs Mega Drive: Joypad und Moduladapter

Freiheitskämpfer

Wer bislang geflucht hat, da deutsche und amerikanische Module auf dem japanischen Mega Drive nur mit sanfter Gewalt laufen, der darf sich freuen. Seit kurzem ist ein preiswerter Adapter erhältlich (Kostenpunkt um 20 Mark), mit dem alle erhältlichen Mega-

Drive-Module problemlos auf der Importkonsole laufen.

Außerdem neu: ein trickreiches Joypad fürs Mega Drive, das ebenso gut in der Hand liegt wie das Original Joypad. Nur bietet das Pro-2 zusätzlich Dauerfeuer und Slow-Motion. Für ca. 50 Mark eine sehr interessante Alternative zum Arcade Power Stick von Sega. Beide Zubehörteile sind bei verschiedenen Händlern wie z.B. dem CWM-Versand in Bad Harzburg zu bekommen. mg

Krallen-Klassiker

Vor etlichen Jahren waren alle Ballerspielfans im Vogel-fieber. Der Arcade-Hit "Phoenix" bescherte uns ganze Schwärme von angriffs-lustigen Flattermännern. Die spanische Softwarefirma Dinamic hat sich an den Klassiker erinnert und veröffentlicht mit Me-

gaphoenix eine aufgepeppt Variante. Der Bildschirmaufbau ähnelt dem des Vorbilds: unten Euer Raumschiff, oben die herabstürzende Vogelbrut. Außerdem wurden dem Abfangjäger eine Handvoll Extrawaffen spendiert, die man gegen die Feinde einsetzen kann. Ein Zweisspielermodus (gleichzeitig) wurde ebenfalls hinzugefügt. Megaphoenix soll in diesen Tagen für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 erscheinen. Preis: um 90 Mark. mg



Im Vergleich zu der Vogelbrut in dem Ballerspiel Megaphoenix muten Hitchcocks "Vögel" harmlos an (Amiga)

7800 für 149

Atari wird seinem Werbespruch "Power without the Price" gerecht. Die VCS-2600-kompatible Konsole Atari 7800 kostet inklusive zwei (dürftigen) Joypads und dem (guten) Spiel "Asteroids" nur noch 149 Mark. Im Gleichschritt wurden etliche neue Spiele dafür veröffentlicht.

Neu sind "Motor Psycho" (3-D-Motorradrennen), "Tower Toppler" (identisch mit "Nebu-

lus"), "Mat Mania Challenge" (Catchen), "Ninja Golf" (Kampfsportspiel mit Golfeinlagen), "Planet Smashers" (Ballerspiel) und "Meltown" (Lichtpistolenaction). Die Qualität der Module läßt allerdings weitgehend zu wünschen übrig. Bis auf den Geschicklichkeitsklassiker Tower Toppler und das ordentliche Motor Psycho plaziert sich der Rest klar unter dem Durchschnitt. Wer Spaß an seinem 7800-System haben will, der sollte auf die grandios umgesetzten Klassiker "Centipede", "Xevious" oder "Ms. Pac-Man" zurückgreifen. mg



Das Atari 7800 ist ab sofort für nur 149 Mark zu haben

Bachler

Computersoftware

Amiga ☆ **Atari ST** ☆ **IBM** ☆ **C 64**

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64
Bayne of the Cosmic Force	89.95		89.95	
Betwagel (deutsch)	74.95	Vorbereitung möglich		
Buck Rogers	74.95			99.95
Bundesliga Manager	54.95	54.95	59.95	39.95
Badner (deutsch)	69.95		60.95	
Champions of Krynn (dt.)			74.95	59.95
Chaos strikes back (dt.)	64.95	59.95		
Chi's Challenge		59.95		39.95
Cruise for a corpse (dt.)	59.95	59.95	69.95	
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74.95		74.95	59.95
Das Boot	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	79.95	
Death Knights of Krynn	74.95		74.95	59.95
Defender	59.95	59.95		
Dragon Wars (dt.)	69.95		69.95	39.95
Duck Tales	66.95	66.95	66.95	39.95
Elite Plus			84.95	
Elvira (deutsch)	79.95	79.95		99.00
Eye of the beholder	74.95		74.95	
Falcon Mark II			Vorb. mögl.	
Fantasy World Dizzy	19.95	19.95		
F-16 Falcon (dt.)	79.95	69.95	99.00	
F-16 Falcon Missions 1, 2 & 3	54.95	54.95		
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74.95		89.95	59.95
F-20 Retaliator (dt.)	59.95	59.95		
Genghis Khan (deutsch)	99.00		99.00	
Gods	99.95	59.95		
Golden Axe	59.95			39.95
Great Courts 2	66.95	66.95	69.95	
Hunter	59.95	59.95		
Invest (deutsch)	59.95	59.95		39.95
Joust	59.95	59.95		
Joust-Adapter für 4 Spieler	24.95	24.95		
Kick Off 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - The final whistle	34.95	34.95		
King's Quest 5	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89.95	(VGA 99-)
Legend of Faerghal (dt.)	69.95	69.95	74.95	
Letter Set Larry 3 (deutsch)			74.95	
Lemmings	59.95	59.95	59.95	
LHX Attack Chopper (dt.)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99.00	
LT Tank Platoon (deutsch)	74.95	74.95		
Midwinter II *	74.95	74.95	79.95	
Mag-20 Fulcrum (deutsch)	79.95	74.95	79.95	
NAM (dt.)	74.95	74.95	79.95	
Night Shift	54.95	54.95	54.95	39.95
Operation Stealth (deutsch)	59.95	59.95	69.95	
Outrider 90	59.95	59.95		
Pirates (dt.)	59.95	59.95	64.95	49.95
Power Manager (dt.)	49.95	49.95		
Pool of Radiance (dt.)	64.95		66.95	59.95
Power Monger (deutsch)	69.95	69.95	V.m.h.	
Red Baron			99.00	
Raiders! Tycoon (deutsch)	79.95	79.95		
Return of Medusa	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.
Shadow Dancer	59.95	59.95	79.95	39.95
Shanghai II			79.95	
Silent Service 2 (deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	84.95	
Sim City	76.95	76.95	76.95	
Sim Earth (deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99.00	
Space Quest 3 (deutsch)			94.95	
Space Quest 4			99.00	(VGA 99-)
Speedball 2	59.95	59.95		
Super Monaco Grand Prix	59.95	59.95		39.95
The Secret of Monkey Island	69.95	69.95	89.95	
The Secret Weapons of Luftwaffe	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	
Toki	59.95	59.95		
Trans World Drift	66.95	66.95	74.95	39.95
Turrican 1	54.95	54.95		39.95
Turrican 2	99.95	99.95		39.95
Ultima 5	74.95	74.95	74.95	59.95
Ultima 6			79.95	59.95
Univ. Military Simulator 2 (dt.)	74.95	74.95	79.95	
Win Commander			39.95	
Win Commander Mission Disc 1			39.95	
Win Commander Mission Disc 2			39.95	
Wolfenstein	79.95		84.95	

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mögl. = siehe oben

- | | |
|--|-------|
| 1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr) | 99,- |
| 2. Laufwerk für Amiga (3,5") | 169,- |
| Sound Blaster (dt. Handbuch) | 349,- |
| Adlib-Karte (dt. Handbuch) | 249,- |

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100.- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Andreas Bachler · Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 18 30 88, 18 06 37 • Fax-Nr. 86 31

Extremist

Anno 1973 flog die Pioneer-10-Sonde am Jupiter vorbei, lieferte ein paar schöne Hochglanzbilder und verschwand dann für die nächsten 2000 Jahre ins All. Im Jahre 3021 taucht ein außerirdisches Schiff über der Erde auf, an Bord die Pioneer-Sonde. Doch der außerirdische Pilot muß etwas zuviel gebechert haben, denn das Schiff legt nie Bruchlandung hin, bei der der Selbstzerstörungsmechanismus in Kraft gesetzt wird.

Bevor das Rätselraten losgeht: **Extreme** ist ein ganz klares, schnörkelloses Actionspiel. Programmiert wurde es von Digital Integration. Extra waffen gibt's zuhaufl, von der schlichten Einzelkugel bis zum Flammenwerfer ist alles da, was das Herz des "Extremisten" begehrt. Interessant ist das Aussehen des eigenen Sprites: Oben ist's ein voluminöser Muskelprotz mit Wummbe in den Pöten, unten erinnert das Gefährt an die "Walker" aus Star Wars. Extreme soll noch diesen Monat für den C64 erscheinen.



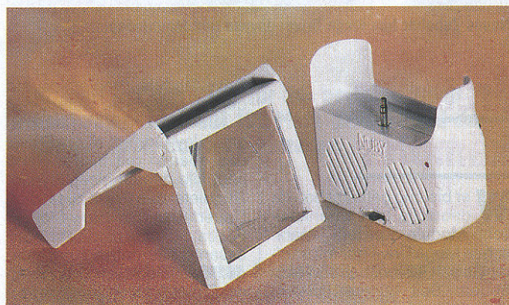
Schnörkellose Action bei "Extreme" (C 64)

Game-Boy- Accessoires

Nach dem praktischen "Game-Light" präsentiert der amerikanische Hersteller Nuby zwei weitere Accessoires für den Game Boy. Der **Magnifier** ist eine Lupe, die einfach auf den Game Boy gesteckt wird und so den Bildschirm etwas vergrößert. Leider bringt der Zusatz sehr wenig. Die Lupe sitzt recht wackelig auf dem Game Boy, und der Vergrößerungsgrad ist gering.

rungsfaktor wiegt den Umständlichkeitsmalus nicht auf.

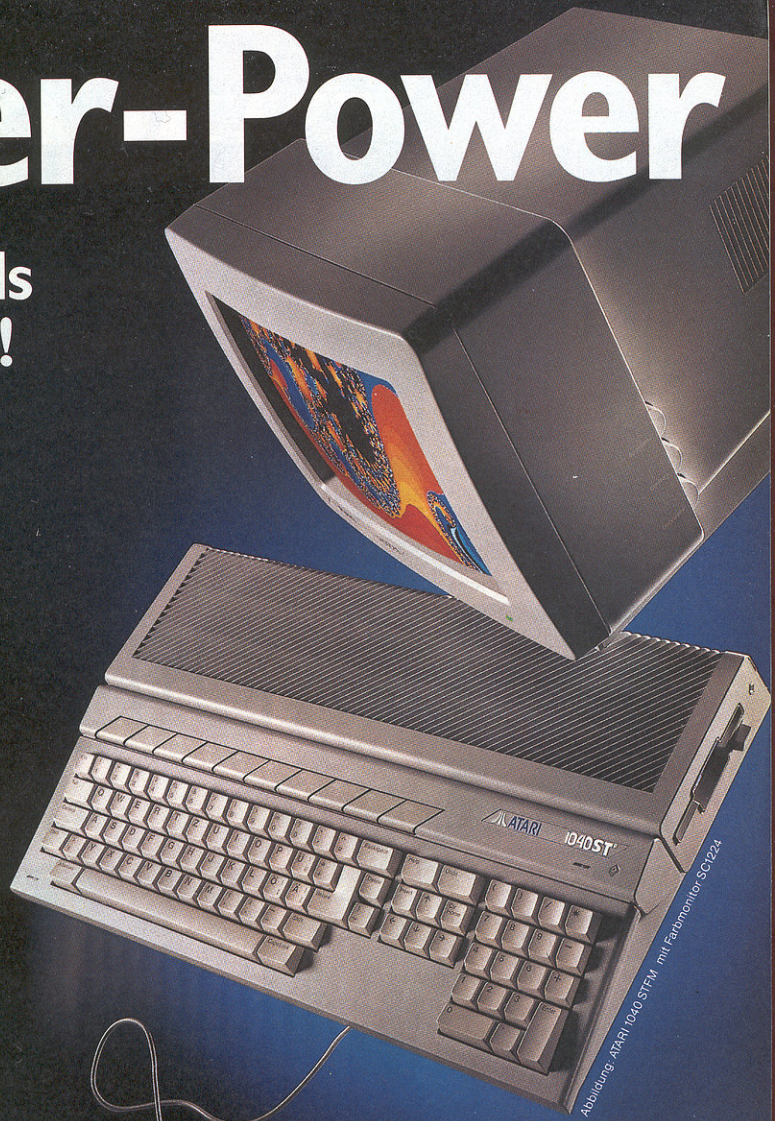
Sinnvoller ist dagegen der **Amplifier**. Wer diesen Zusatz in den Kopfhöerausgang stöpselt, kann auch einen ganzen Bus mit dem knackigen Game-Boy-Sound verwöhnen. Dazu braucht man allerdings eine 9-V-Batterie. Im Normalfall reicht zwar der eingebaute Lautsprecher aus, doch wer ein größeres Mitteilungsbefürfnis hat, der kann sich das Zubehörteil ruhig zulegen. Den Vertrieb der beiden Nuby-Produkte hat die Hamburger Firma Vidis übernommen. *ma*



Zwei neue Zubehörteile für den Game: der Magnifier (eine Lupe) und der Amplifier (ein Lautsprecher)

Super-Power

für weniger als
einen Riesen*!



ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang

für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

ATARI

... wir machen Spitzentechnologie preiswert

Reline residiert im Herzen Hannovers und produziert so verschiedene Computerspiele wie "Dyter 07", "Oil Imperium" und das kontroverse "Hollywood Poker". Im Programm der Truppe um Holger Gehrmann und Holger Heinrich (Co-Geschäftsführer Uwe Grabosch ist inzwischen nicht mehr dabei) kommt kein Genre zu kurz. In den letzten Jahren wurden Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Action gleichermaßen mit Titeln abgedeckt. Auch die Produktpalette für 1991 glänzt durch Vielfalt: Der aufwendige Rollenspiel bzw. Adventure-Mix "Fate — Gates of Dawn" erscheint in diesen Tagen, drei weitere vielversprechende Titel sind momentan in der Mache. "Oil Imperium"-Fans dürfen sich so



Verwirrspiel: Bei Rotator wird strategisch gedacht und blitzschnell reagiert.

zum Beispiel auf einen offiziellen Nachfolger freuen. Entwicklungsleiter Holger Heinrich und Grafikneuling Rüdiger "Kannst Du mir den Namenbuchstabieren?" Skwarczynski wirken fleißig an "Trans Atlantic", das den Vorgänger in Komplexität und Spielbarkeit weit in den Schatten stellen soll. Wer auf Hochseeschifffahrt und Kohle scheffeln steht, darf über ein luxuriöses Menü- und Window-System Passagierdampfer und Transporter konstruieren, Versicherungen betrügen und Manager feuern. Actionsequenzen finden sich im Spiel ebenso wie dezente "Tutti Frutti"-Anspielungen. Typisch Reline eben – Im Mai sollen die ersten Amiga-, ST- und MS-DOS-Spieler in See stechen.



Relines Sonntagsbesetzung: die beiden Holgers von ihren Grafikern Frank Knust und Rüdiger Skwarczynski flankiert

zen Statsektor. Dank eines futuristischen Btx- und Nachrichtenterminals muß man auch hier seinen Managersessel nicht verlassen, alle Informationen werden taufschief und präziser Vektorgrafik illustriert auf den Monitor geliefert. In Centerbase, das von Karsten Obarski programmiert und von Frank Knust illustriert wird, wird der Spieler zu organisatorischen Höchstleistungen förmlich gezwungen: Chefs, die von einem Fehlschlag in den anderen taumeln, finden sich schnell aus ihrem High-Tech-Büro in die Rumpelkammer eines zweitklassigen Angestellten verdrängt. Mit desillusionierendem Blick auf die eigenen Bau ruinen, versteht sich.

Der DOPPELTE HOLGER



PROJEKT ROMETHEUS

Retten Sie die Erde, bevor es zu spät ist!

Bringen Sie die Prometheus mit ihrer kostbaren Ladung heil zurück!



SCIENCE-FICTION ADVENTURE · SEHR GUTER DEUTSCHER PARSER · BENUTZERFÜHRUNG
KOMPLETT IN DEUTSCH · INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG · UMFANGREICHE GRAFIKEN

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

MAR 6 90

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

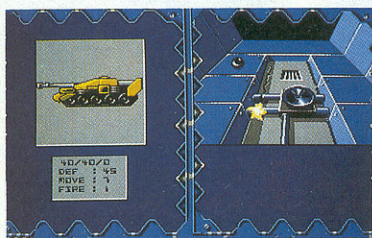
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Vor fast zwei Jahren sorgte das japanische Strategiespiel "Nectaris" auf der PC-Engine für einhellige Begeisterung. Warum gibt es so was nicht für Computer, dachte sich das deutsche Softwarehaus Blue Byte. Um diesem Manko abzuhelpen, wurde das futuristisch angehauchte Taktikspiel "Battle Isle" ins Leben gerufen.

REIF

für die

INSELN



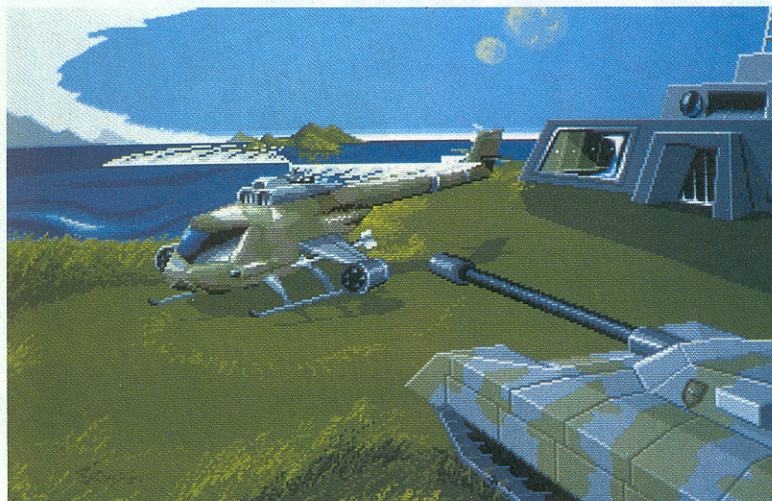
Beide Spieler haben eine eigene Bildschirmhälfte



Per Icon werden Informationen abgerufen



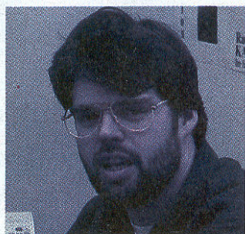
Die Macher: Jürgen Kraft



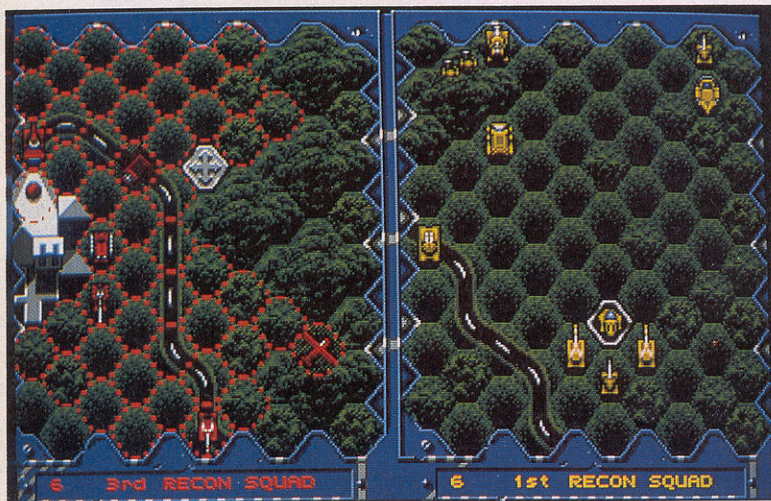
Solche Zwischenbilder sorgen bei Battle Isle für stimmungsvolle Untermalung (Amiga)



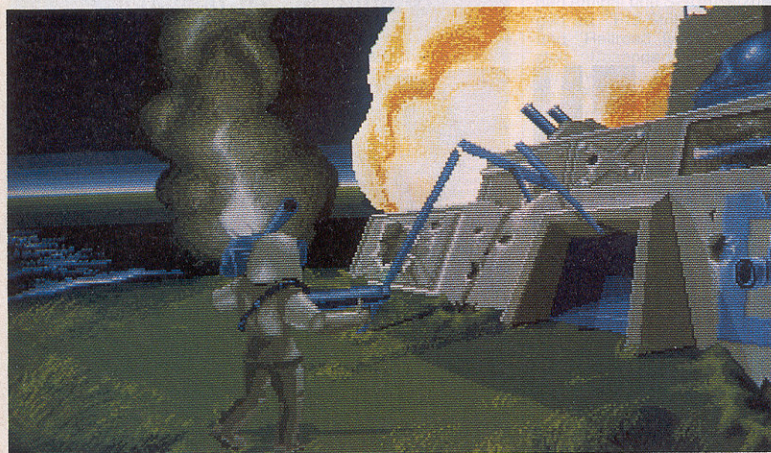
Janosch Toth



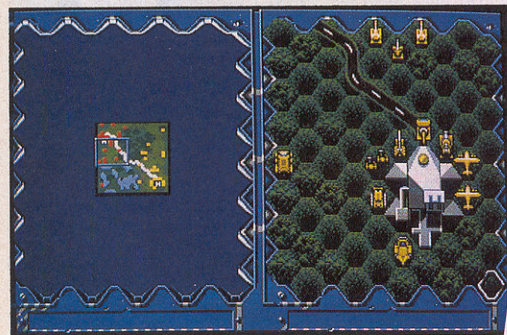
Bernhard Eweos



Spezielle Markierungen zeigen an, wie weit eine einzelne Einheit fahren darf (Amiga)



Grafikpracht und strategische Herausforderungen bietet Battle Isle (Amiga)



Auf Knopfdruck gibt's eine Übersichtskarte des Geländes

Wie in Nectaris warten insgesamt 32 verschiedene Kampfgebiete auf Euch. Neben dem Solomodus, in dem Ihr gegen einen Computergegner antretet, wird es eine Zwei-Spieler-Option für heiße Schlachten gegen einen Kumpel geben. Das Ziel der taktischen Auseinandersetzung ist simpel: Alle gegnerischen Einheiten müssen vernichtet oder mit einem Handstreich das feindliche Hauptquartier erobert werden.

In den ersten Spielstufen ist die Landschaft, die aus einer Vogelperspektive gezeigt wird, noch recht klein und Euch stehen nur wenige Truppen zur Verfügung. So wird man sich in Ruhe an die Steuerung gewöhnen können. Später werden die Landkarten komplizierter, größer und die Auswahl der zur Verfügung stehenden Kampfeinheiten steigt an. Es wird 19 verschiedene Truppentypen, vom Infanteristen bis zum Flugzeugträger, geben.

Habt Ihr ein Gebiet erfolgreich erobert, bekommt Ihr eine Statistik über den Schlachtenverlauf präsentiert, bevor es im nächsten Land weitergeht. Ihr erhaltet ein Paßwort, um das zuletzt erreichte Gebiet später direkt anwählen zu können. Jede Landschaft ist aus kleinen Sechsecken zusammengesetzt. Die Beschaffenheit des Untergrundes (Straße, Wasser, Gebüsch, Hügel usw.) wirkt sich auf eine einzelne Auseinandersetzung aus. So verändert sich die Kampfkraft einzelner Einheiten, wie schon bei Nectaris, auf unterschiedlichem Gelände etwas. Zudem erhält eine Einheit, für geschlagene Schlachten, Erfahrungspunkte. Der Vorteil: Truppen mit größerer Erfahrung haben in weiteren Kämpfen die besseren Überlebenschancen. Jede Kampftruppe besteht aus jeweils acht Fahrzeugen eines bestimmten Typs. Bei Kämpfen werden die Truppen natürlich reduziert. Angeschlagene Armeen können aber in speziell dafür vorgesehenen Anlagen wieder auf volle Stärke gebracht werden. Zusätzlich sind in einigen Spielstufen Fabriken verteilt, die Nachschub produzieren können — vorausgesetzt Ihr erobert diese Nachschubbasen.

Erscheinen soll Battle Isle, das übrigens fast komplett per Joystick zu steuern sein wird, ungefähr Mitte des Jahres für Amiga, ST und PC. mh

Taktiker und Strategen dürfen sich schon mal die Hände reiben. Demnächst erscheint aus deutschen Landen (genauer von dem Softwarehaus Blue Byte) das Strategiespiel "Battle Isle".

Spielerisch als auch technisch haben sich die Programmierer von Battle Isle ziemlich eng an der japanischen PC-Engine-Taktikperle "Nectaris" orientiert.

POWER PLAY konnte einen Blick auf die fast fertige Amiga-Version werfen, die neben den bekannten Features des Vorbildes noch mit ein paar Neuerungen aufwarten soll.

high TECH & TRAKTOREN

Den unruhigen Zeiten zum Trotz wird bei Microprose gerade an einigen neuen Militärsimulationen gearbeitet. Selbst ein Bombenalarm am Flughafen konnte uns nicht davon abhalten, einen Blick auf "Gunship 2000" und den Stealthbomber "F117A Nighthawk" zu riskieren.



Mike "Freedom" Stinglewood



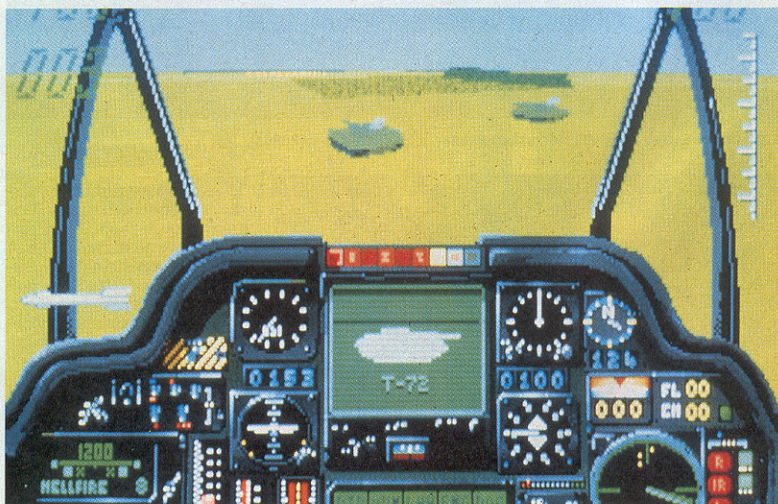
Die Büros von Microprose



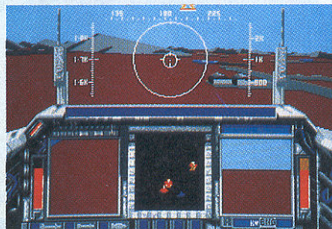
Der Apache knattert wieder



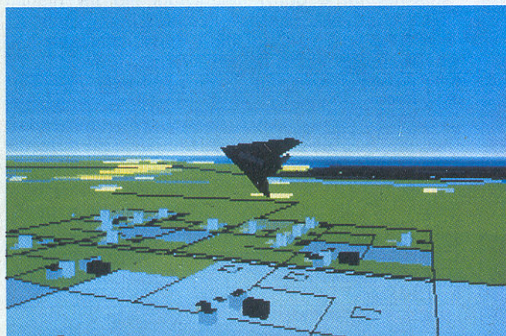
Ein Tanker im Visier der F117A



Ein Klassiker kehrt zurück: Gunship 2000 ist die aufgebohrte Neuauflage der berühmten Simulation (MS-DOS/VGA)



Zügig: Die Amiga-Umsetzungen von Railroad Tycoon und der aufgepeppt F15 Strike Eagle II sind fast fertig



Jetzt fliegt er wieder, der Stealthbomber (MS-DOS/VGA)



Der F15 Strike Eagle II fliegt nun auch auf dem Amiga

Simulationsprofi Microprose ist im Moment ganz schön rührig. Gut ein halbes Dutzend neuer Programme, nebst Amiga- und ST-Umsetzungen einiger älterer Titel, sind für dieses Jahr geplant. Grund genug, für unseren "fliegenden" Reporter Michael Hengst sich in das nächste Flugzeug zu setzen und den Microprose-Büros in England einen kleinen Besuch abzustatten.

Nach kurzem Zwischenaufenthalt in Manchester ging es zum Maelstrom-Programmierungsteam unter Mike Stinglewood in Liverpool. Diese Burschen werkeln gerade an den letzten Feinheiten für "Flames of Free-

dom", das unter dem Microprose-Label Rainbird in Kürze erscheinen wird (siehe Test in der nächsten Ausgabe). Am nächsten Tag ging die Reise weiter zu dem malerischen kleinen Städtchen Tetbury. Hier hat Microprose in ländlicher Idylle (direkt nebenan steht ein Hersteller für Landmaschinen) Ende letzten Jahres seine neuen Büros bezogen. Peter Jones, der Marketing-Boß von Microprose England lästerte: "Im Sommer wimmelt es in Tetbury nur so von amerikanischen Touristen. Hier steht nämlich das Haus, in dem Lady Diana (Frau von Prinz Charles, dem englischen

Thronerben) aufgewachsen ist. Man muß sich das vorstellen. Da kommen die Leute von so weit her, nur um sich die Rückwand von Lady Di's Haus zu betrachten und zu fotografieren." Leider verhinderte der dichte englische Nebel einen eingehenden Blick und ein Foto dieser berühmten Rückwand. Dafür gab's in den Räumlichkeiten von Microprose etwas mehr zu sehen.

Momentan wird fleißig an den Amiga- und ST-Umsetzungen zu "F15-Strike Eagle II" und "Railroad Tycoon" gearbeitet. Besonders beeindruckend war die frühe Fassung der F15-Amiga-Version, die nicht nur grafisch ordentlich aufgepeppt wurde. Statt der vier Einsatzgebiete, mit den PC-Piloten auskommen müssen, hat man noch zwei weitere Landschaften mit eingebaut. Zudem wurde besonders viel Wert auf größere Missionsvielfalt gelegt. Jetzt gibt's nicht nur mehr Aufträge, sondern auch erheblich mehr Bodenziele als in der PC-Fassung von F15 II. Erfreulich: einige Features haben die Programmierer von der Automatenversion übernommen (z.B. den gelben Pfeil, der das nächste Ziel anzeigt).

Während Railroad Tycoon für den Amiga fast fertig ist (eine 1:1-Umsetzung der PC-VGA-Fassung), wird an einigen neuen Spielen noch fieberhaft gearbeitet. So konnten wir schon jetzt eine frühe Version des Stealth-Bomber-Nachfolgers F117A Nighthawk bestaunen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird F117A mit einigen Neuheiten aufwarten. So gibt es nun satte neue Einsatzgebiete in ausgefüllter 3-D-Grafik, inklusive einem Irak-Szenario (siehe Interview mit "Wild Bill" Stealey in der POWER PLAY 4/91). Neu sind hier die Grafiken für Nacheinsätze und Explosionen. F117A machte schon jetzt einen sehr guten Eindruck, so daß wir auf das endgültige Programm, das im Sommer für PCs erscheinen

soll, gespannt sein können. Ebenfalls einen hervorragenden Eindruck hinterließ Gunship 2000. Der Nachfolger zum Simulationsknüller "Gunship" wird mit einer ganzen Reihe neuer Features aufwarten. So kann der Hubschrauberpilot zwar immer noch mit dem Kampfhubschrauber "AH 64 Apache" durch die Pixelwolken brausen, zusätzlich werden aber weitere Helikopter zur Auswahl stehen (z.B. die berühmte Cobra). Außerdem seid Ihr nun nicht mehr alleine in der Luft. So werden einige Missionen mit einem ganzen Hubschraubergeschwader geflogen. Soloaufträge, Trainingsmissionen und ein kompletter digitaler Krieg runden die Missionsvielfalt in einem Europa- und einem Wüstenszenario ab. Wem die vorhandenen Aufträge nicht ausreichen, der kann mit einem eingebauten Missionseditor eigene Einsätze zusammenbasteln. Grafisch soll sich Gunship 2000, das noch in diesem Frühjahr für PCs erscheint, von der Zuckerseite präsentieren — vorausgesetzt, Ihr habt einen flotten AT mit VGA-Karte. Zwar wird auch EGA-Grafik unterstützt, allerdings kommen die zahlreichen Digi-Bilder und die ausgefüllten 3-D-Grafiken erst mit 256 Farben und einem fixen Computer richtig zur Geltung. Selbstredend gibt es neben der Aussicht aus dem eigenen Cockpit auch alternative Blickwinkel, aus denen Ihr das Simulationsgeschehen betrachten könnt. Die geballte Simulationspracht von Gunship 2000 wird ebenso wie F117A allerdings ihren Preis haben. Um die 130 Mark werden wohl beide Programme kosten.

Neben den High-Tech-Simulationen haben wir auch schon einen Blick auf das geplante Rollenspiel "Darklands" geworfen. Darklands wird allerdings nicht vor Ende des Jahres und nur für PCs erscheinen.

mh

CHART

COMPUTER SPIELE

TITEL HERSTELLER

1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Links	Access
3.	Rise of the Dragon	Sierra
4.	Red Baron	Dynamix
5.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
6.	King's Quest V	Sierra
7.	Ultima VI	Origin
8.	Railroad Tycoon	Microprose
9.	Buck Rogers	SSI
10.	Wing Commander	Origin

TITEL HERSTELLER

1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Robocop II	Ocean
3.	Powermonger	Electronic Arts
4.	Golden Axe	Virgin
5.	Hollywood Collection	Ocean
6.	Speedball II	Imageworks
7.	Narc	Ocean
8.	SCI	Ocean
9.	F19 Stealth Fighter	Microprose
10.	Tournament Golf	Elite

VIDEO SPIELE

TITEL SYSTEM HERSTELLER

1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
4.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
5.	Akumajyo Special	Nintendo	Konami
6.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
7.	Tetris	Game Boy	Nintendo
8.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
9.	Twin Bee	Game Boy	Konami
10.	Pac-Man	Game Boy	Namcot

TITEL SYSTEM HERSTELLER

1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
4.	Play Action Football	Nintendo	Tecmo
5.	Tetris	Nintendo	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
8.	Castlevania III	Nintendo	Konami
9.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
10.	Blades of Steel	Nintendo	Konami

SPIELAUTOMATEN

TITEL HERSTELLER

1.	Final Lap II	Namco
2.	US Navy	Capcom
3.	Raiden	Tecmo
4.	Space Gun	Taito
5.	World Stadium '90	Namco

TITEL HERSTELLER

1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Final Fight	Capcom
3.	Combatribes	American Technos
4.	WWF Superstars	American Technos
5.	Pit Fighter	Atari Games

TITEL HERSTELLER

1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Caveman Ninja	Data East
3.	Super Pang	Mitchell
4.	Race Drivin'	Atari Games
5.	Gal's Panic	Kaneko

LESER-HIT

TITEL

1.	(1)	Pirates
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(11)	The Secret of Monkey Island
4.	(3)	Populous
5.	(16)	Powermonger
6.	(6)	Kick Off II
7.	(—)	Lemmings
8.	(9)	Turrican
9.	(4)	Sim City
10.	(15)	Rainbow Islands
11.	(7)	Zak McKracken
12.	(8)	Wing Commander
13.	(17)	Cadaver
14.	(5)	Wings
15.	(20)	Dungeon Master
16.	(12)	Their finest Hour
17.	(10)	Klax
18.	(19)	Railroad Tycoon
19.	(—)	F16-Falcon
20.	(14)	Ultima VI

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Lynx mit zwei Spielen, das uns freundlicherweise von der Firma Atari zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Die Gewinner von Ausgabe 3

Den Amiga hat gewonnen: Manfred Paix aus Ludwigsburg. Je ein Spiel geht an Andreas Auth in Kleinstheim, Stefan Heins in Bevern, Markus Lasermann in Schwäbisch Gmünd, Marco Seizer in Neumünster und Ivo Sele in FL-Vaduz.

Der Hauptpreis: ein Lynx mit zwei Spielen

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	41. Monat
Lucasfilm Games	17. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Electronic Arts	22. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Anco	7. Monat
Psygnosis	1. Monat
Rainbow Arts	8. Monat
Maxis	16. Monat
Ocean	11. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Origin	3. Monat
Imageworks	4. Monat
Cinemaware	4. Monat
FTL	30. Monat
Lucasfilm Games	14. Monat
Domark	6. Monat
Microprose	3. Monat
Spectrum Holobyte	20. Monat
Origin	7. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off II
4. Monkey Island
5. Powermonger

Atari ST

1. Cadaver
2. Dungeon Master
3. Rainbow Islands
4. Pirates
5. Monkey Island

C 64

1. Pirates
2. Turricon
3. Zak McKracken
4. Maniac Mansion
5. Rainbow Islands

MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Populous
4. Indiana Jones Adv.
5. Railroad Tycoon

PC-Engine

1. Son Son II
2. Aero Blasters
3. Afterburner
4. Tiger Heli
5. Bloody Wolf

Mega Drive

1. Phantasy Star II
2. Populous
3. Thunder Force III
4. Super Shinobi
5. Strider

Sega Master

1. Wonderboy III
2. R-Type
3. Phantasy Star
4. Shinobi
5. Golden Axe

Nintendo

1. Faxanadu
2. Zelda II
3. Super Mario II
4. Silent Sevice
5. Guardian Legend



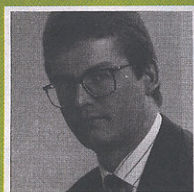
Atari Computer GmbH
Frankfurter Str. 89-91
6096 Raunheim

VERKAUFS HITS

1. Blue Lightning
Epyx
2. Chip's Challenge
Epyx
3. Gates of Zendocon
Epyx
4. Klax
Atari
5. Electrocop
Epyx
6. Gauntlet
Atari
7. Slimeworld
Epyx
8. Ms. Pac-Man
Atari
9. Road Blasters
Atari
10. Xenophobe
Atari

Einsame INSEL

Klax
Shanghai
Chaos strikes back
Larry III
Motor Psycho



Thomas Huber ist Verkaufsleiter bei Atari für Consumer-Produkte und auch privat einem Spielchen nicht abgeneigt

AUGENSCHMAUS

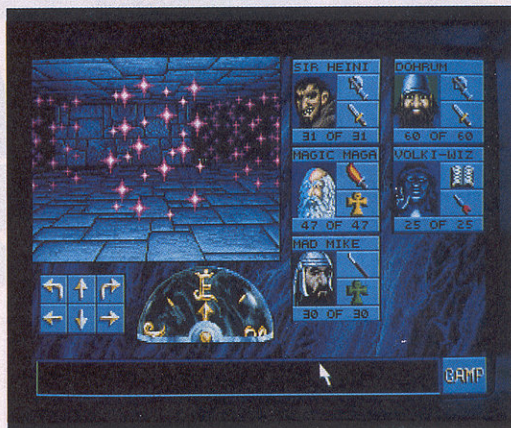
Eye of the Beholder

Vor gut drei Jahren startete der amerikanische Softwareriesen SSI mit "Pool of Radiance" die Computerserie zu der beliebten AD&D-Brett-Rollenspielsreihe. Im Laufe der Jahre wurde die Serie ordentlich erweitert. Fantasy-Krieger und Magier tobten sich an den beiden Fortsetzungen zu Pool of Radiance ("Curse of the Azure Bonds", "Secret of the Silver Blade") genauso aus, wie an der Schwesterreihe ("Champions of Krynn"), die statt der "Forgotten Realms"-Welt in dem AD&D-"Dragonlance"-Szenario spielt.

Alle Spiele hatten das gleiche Grundprinzip: Kleine 3-D-Dungeon-Fenster im "The Bard's Tale"-Stil, ein taktisches Kampfsystem, bei dem auf einer Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, die Spielfiguren rundenweise Monster vertrimmen können und einen Haufen Text. Mit dem neusten AD&D-Computerstreich, dem Programm "Eye of the Beholder", wurde von SSI in Zusammenarbeit mit dem Programmiererteam von Westwood ein komplett neues Spielsystem entwickelt, das die alte Reihe nicht ersetzen, aber ergänzen soll. Die "Legend"-Reihe kehrt dem alten System vollkommen den Rücken — die Legend-Serie bietet das AD&D-Regelwerk im Ge-

wand eines "Dungeon Masters".

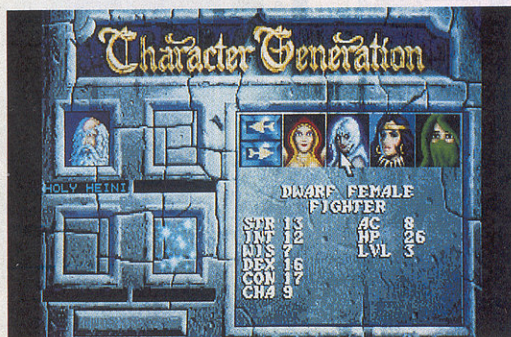
Eye of the Beholder, das erste Programm aus der Legend-Reihe, spielt in der schon aus Pool of Radiance bekannten Forgotten-Realms-Welt. Eine böse Macht treibt in der Stadt Waterdeep ihr Unwesen. Die städtischen Behörden sind machtlos und suchen angst-



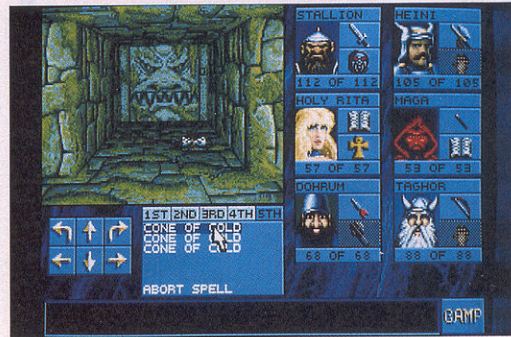
Die Qual der Wahl: welchen Teleporter nehmen wir? (MS-DOS/VGA)



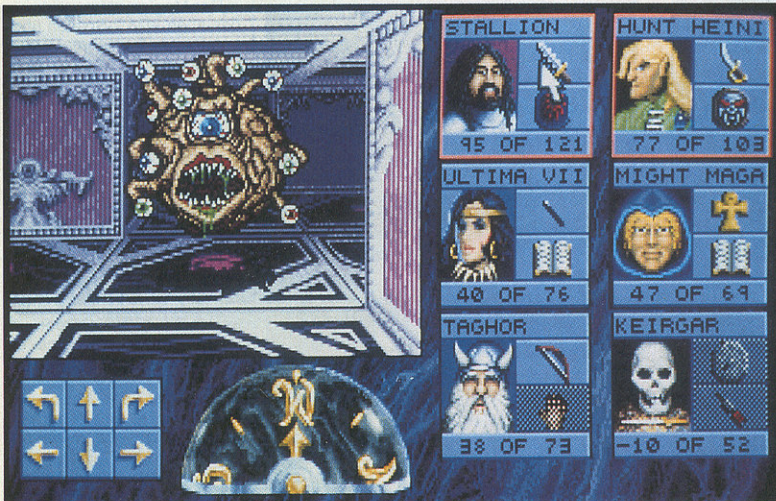
Überraschung: Hinter der Tür warten schon die nächsten Monster (MS-DOS/VGA)



Charakterbasteln per Mausclick leichtgemacht (MS-DOS/VGA)



Selbst die Türen sehen hier gefährlich aus (MS-DOS/VGA)



Der böse Beholder wartet am Ende des Abenteuers auf Eure Helden (MS-DOS/VGA)

schlotternd ein paar knackige Helden, die dem Übel den Garaus machen. Was und wer der Bösewicht ist, weiß man nicht genau, nur wo er seine finsternen Ränke schmiedet, ist bekannt — in den feuchten Kellern unter der Stadt (in die trauen sich noch nicht mal die Stadtwachen hinein). Hier kommt Ihr zum Zuge. Vier eigene Charaktere könnt Ihr erschaffen, um in den Gewölben für Ruhe und Ordnung zu sorgen (später können unterwegs noch bis zu zwei weitere Spielfiguren, sog. NPCs mit in die Crew aufgenommen werden).

Wie schon aus anderen AD&D-Programmen bekannt, stehen Euch sechs Rassen (vom Zwerg zum Halbelben) und sechs Klassen (vom Dieb zum Paladin) zur Verfügung, um die Wunschtruppe aufzustellen. Schon bei der Erschaffung der eigenen Truppe wird der große Unterschied der Legend-Serie zu den anderen Spielen deutlich. Statt Textreihen, Zahlenkolonnen und Winzbildchen werden hier die Charaktere per Mausclick zum Leben erweckt und ein passendes Portrait aus einer Reihe schmucker Heldenbilder ausgesucht. Anstel-

le des wenig ansprechenden Hintergrunds bei den alten Titeln präsentieren sich hier die neuen Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes auf einer Marmorplatte.

Seid Ihr mit der Zusammenstellung Eurer Party zufrieden, beginnt das Abenteuer in der obersten Etage des insgesamt zwölf Stockwerke tiefen Labyrinthes. Wer schon mit den an-

deren AD&D-Spielen Erfahrung gesammelt hat, wird gewaltig überrascht sein. Im besten Dungeon-Master-Stil werden die Labyrinthgänge in 3-D-Grafik angezeigt. Allerdings hat man sich bei SSI nicht damit begnügt, das Dungeon nur aus einfachen Steinquadern zu errichten. So verändert sich die Grafik der Wände, je nachdem, in welchem Bereich des Dungeons Ihr Euch herumtreibt. Die ersten drei Stockwerke gehören zur Kanalisation der Stadt — moderate Wände und schlammbedeckter Boden inklusive. Später gibt es noch Felsenlabyrinth, moosbewucherte Wände und Dungeon-Levels im Aztekenstil. Wie schon beim klassischen Vorbild, verbergen sich an den Wänden Türen, Schalter, Knöpfe und Geheimgänge. Um einen Knopf zu drücken oder einen der zahlreichen Gegenstände aufzusammeln, reicht ein einfacher Mausclick aus. Der neuen Grafik angepaßt wurde auch das Kampfsystem. Statt rundenweisem taktischen Monsterprügeln laufen Auseinandersetzungen bei Eye of the Beholder in Echtzeit ab. Monster, die sich alleine oder in ganzen Gruppen in dem Labyrinth herumtreiben, können schon auf weite Entfernung gesehen werden. Nachteil des Sichtkontaktes: Die

Wenn die bisherigen AD&D-Rollenspiele zu kompliziert waren, darf aufatmen. Eye of the Beholder ist ein Fantasy-Opus, bei dem auch Einsteiger ohne Probleme zu recht kommen. Von der einfachen "Klick-mich"-Steuerung bis zur sorgfältigen deut-



schon Übersetzung aller Texte ist alles professionell durchgestylt; auch die Puzzles sind mit etwas Logikgrübele lösbar. Warum aber wurden die meisten Dungeon-Etagen derart verzwick gestaltet? Da jegliche Art von Automapping fehlt, bleibt dem armen Spieler nichts weiter übrig, als mühsam Karten von Hand zu zeichnen (oder sich oft zu verlaufen). Eine Delikatesse für sich sind die Grafiken, die für diesen Fauxpas halbwegs entschädi-

gen. Die schön animierten Monster sind auf einem VGA-PC ein optischer Leckerbissen und sehen auch auf dem Amiga gut aus, da hier der 32-Farben-Modus genutzt wird. Gruselstimmung macht sich breit, da in jeder Ecke eine eindrucksvolle Riesenspinne oder anderes Getier lauern kann. Das Ausschauhalten nach neuen schaurig schönen Monstern bleibt dann auch der wesentliche Motivationspender. Die Puzzles sind ganz nett, aber hoffnungslos bei "Dungeon Master" geklaut; das Spielprinzip beschränkt sich ansonsten aufs Rumlaufen, Einsammeln und Zuhauen. Ein ansprechendes Programm, aber wegen dieser Schönheitsfehler nicht der erhoffte Oberknaller.

Gut geklaut, ist das erste, was einem beim Anblick von Eye of the Beholder einfällt — die Dungeon-Master-Macher von FTL dürften langsam ernsthaft Kopfschmerzen bekommen. So deftig hat sich noch niemand am Klassiker bedient.

Allerdings macht sich nach anfänglicher Begeisterung über die tollen VGA- und Amiga-Grafiken sowie dem stimmungsvollen Sound leichte Ernüchterung breit. So sind den Programmieren von Eye of the Beholder einige unschöne Schnitzer passiert, die das Fantasy-Vergnügen etwas trüben. So wurde es nicht nur versäumt, an kleinen Details zu feilen (ein Monster unter einer sich schließenden Tür trägt keinen Schaden davon). Ärgerlicher ist hier die Tatsache, daß Monster, die einmal von Euch besiegt worden sind, immer wieder neu auftauchen. Dies fällt besonders unangenehm auf, wenn die Party sich mit knapper Not durch



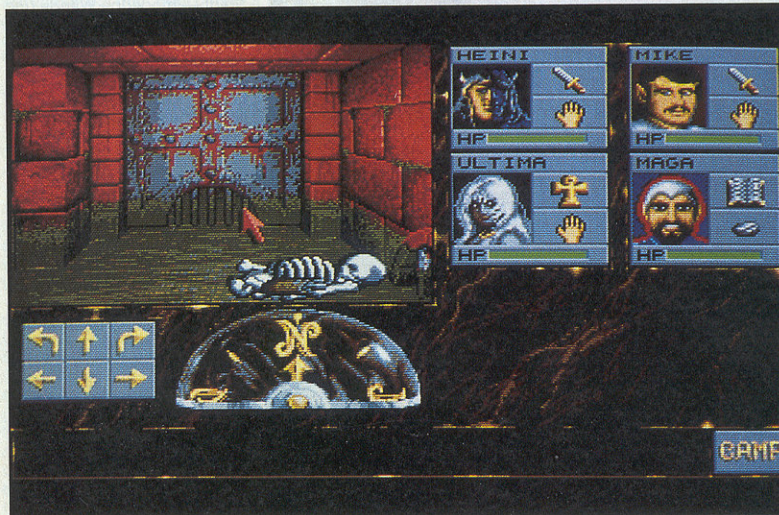
Monsterscharen geprügelt hat, nur um auf dem Rückweg den gleichen Viechern noch mal über den Weg zu laufen. Daß man außerdem im Gegensatz zu den alten AD&D-Titeln nur einen einsamen Spielstand speichern kann, nehme ich den Programmierern übel — wer einen Reservespielstand braucht, muß das Programm verlassen und wild umherkopieren. Selbst die Story, sonst das Glanzstück bei AD&D-Titeln, ist wenig aufregend. Eye of the Beholder ist trotz dieser kleinen Ungereimtheiten ein tolles Rollenspiel, das sich vor allem dank der einfachen Bedienung für Einsteiger zum Reinschnuppern in das Genre eignet. Ausgesprochene Rollenspielerexperten werden aber am niedrigen Schwierigkeitsgrad schwer zu schlucken haben und sollten sich lieber mit dem gehaltvolleren "Bane of the Cosmic Forge" von Sir-Tech die Nächte vertreiben.



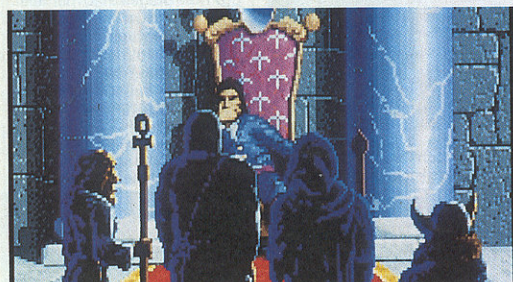
Der typische Charakterbildschirm (Amiga)



Beholder kommt in Deutsch (MS-DOS/VGA)



Dieser Bursche ist nicht mehr aus der Kanalisation herausgekommen (Amiga)



Der Herrscher von Waterdeep hat Probleme (MS-DOS/VGA)

Monster sehen Euch ebenfalls und verfolgen Eure Party durch die Gänge. Kommt es zur Auseinandersetzung, können nur die beiden vordersten Charaktere auf Knopfdruck mit Nahkampf (Säbel, Axt) auf die Gegner einschlagen. Spielfiguren in den hinteren Rängen müssen mit Pfeil und Bogen, Wurfgeschossen oder Magie den Finsterlingen zu Leibe rücken. Trifft einer Eurer Helden ein Monster, wird kurz angezeigt, wie viele Trefferpunkte dabei dem Gegner abgezogen worden sind. Hat der Charakter einen Bogen samt Pfeilen oder ein Wurfgeschöß, fliegt dieses "richtig" auf die Feinde zu. Nach dem Kampf können die so abgeschossenen Gegenstände wieder aufgesammelt werden. Ebenfalls grafisch sind Zaubersprüche zu sehen, die Eure Magier auslösen. So schweben z.B. Feuerbälle durch die Gänge und explodieren beim Aufprall.

Das Magiesystem wurde aus den alten AD&D-Spielen übernommen (Ausnahme: neue Zaubersprüche gibt's nicht automatisch nach einer Beförderung, sondern müssen erst auf Spruchrollen gefunden werden). Um einen Zauberspruch anzuwenden zu können, müssen Magier oder Priester den entsprechenden Spruch vorher lernen. Per Menü können die einzelnen Sprüche ausgewählt werden, die Eure Magier benutzen sollen. Nun muß die Party ein paar Stündchen schlafen (erwünschter Nebeneffekt: Charaktere werden von Priestern geheilt), damit die Zauberei die magischen Formeln im Gedächtnis behalten. Ein Klick und der Spruch wird ausgelöst. Danach ist der Zauberspruch und muß wieder neu erlernt werden. Glücklicherweise müssen die einzelnen Formeln bei Eye of the Beholder nicht jedesmal neu angegeben werden, sondern die zuletzt eingestellte Kombination wird automatisch bei der nächsten Rast gelernt.

Neben der 3-D-Ansicht des Labyrinthes befindet sich am rechten Bildrand für jeden Charakter ein kleines Portrait. Hier werden die Waffen angezeigt, die die Figur in den Händen hält, sowie der aktuelle Gesundheitszustand. Ein Klick auf den Charakterkopf und ein Extrabild erscheint, in dem angezeigt wird, was die Figur alles mit sich herumschleppt. Wie bei Dungeon Master ist hier ein Körper abgebildet. Den verschiedenen Körperteilen sind kleine Felder zugeordnet, die es Euch erleichtern, dem Charakter Gegenstände zu geben. So passen die neuen Stiefel nur, wenn Ihr sie auf das Schuhfeld legt. Um die Charaktere bei Laune und Kampfkraft zu halten, müßt Ihr sie regelmäßig mit Nahrung versorgen — mit leerem Bauch lassen sich die Monster schlecht verhalten. Unterwegs trifft Ihr allerdings nicht nur auf Monster, sondern auch auf Gesinnungsgenossen, die sich Eurer Party anschließen wollen, einen Auftrag anbieten oder Hinweise verteilen.

Eye of the Beholder erscheint komplett in Deutsch (Handbuch und Bildschirmtexte) für PC und Amiga (1 MByte). Die PC-Version benötigt mindestens 640 KByte RAM und unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten sowie AdLib- und Soundblaster-Karten.

mh

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirkas-Preis: 120 Mark

MS-DOS

79%

Grafik: 82%

Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

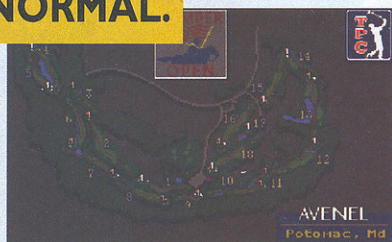
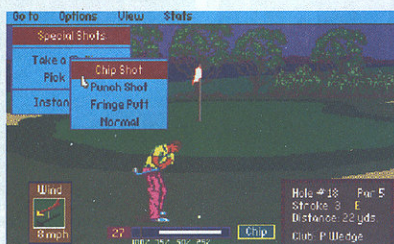
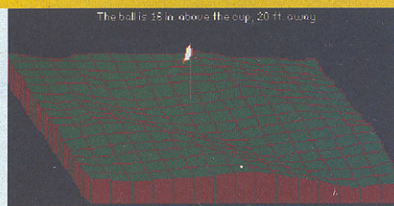
C 64

nicht geplant

DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS

AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT?

AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.



LEADERBOARD

PL	NAME	SCORE	PL	NAME	SCORE
1	STEVE JOHNS	-5	10	DAVE SHANFIELD	-1
2	HANK K. HENRI	-2	11	PHIL BLACKMAN	-1
3	HONARD THETTV	-2	12	HALE IRWIN	-1
4	JOEY SINDELAR	-2	13	ROBERT ADRIAN	-1
5	LANCE TEN BROEK	-1	14	BRUCE LESTER	-1
6	DAVE MCCORMACK	-1	15	REED COULDES	-1
7	BOBEN MACHINE	-1	16	JOEY SINDELAR	-1
8	KENNY KIRBY	-1	17	JOEY SINDELAR	-1
9	JIM HALETT	-1	18	JOEY SINDELAR	-1
10	JOEY SINDELAR	-1	19	JOEY SINDELAR	-1
11	JOEY SINDELAR	-1	20	JOEY SINDELAR	-1
12	JOEY SINDELAR	-1	21	JOEY SINDELAR	-1
13	JOEY SINDELAR	-1	22	JOEY SINDELAR	-1
14	JOEY SINDELAR	-1	23	JOEY SINDELAR	-1
15	JOEY SINDELAR	-1	24	JOEY SINDELAR	-1

PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

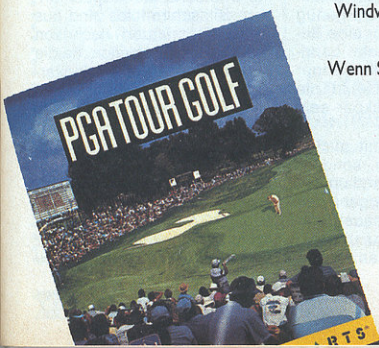
Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber aus im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der MEGA DRIVE Batterie-Backup kann die Daten von bis zu 22 Golfen speichern.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sind eingetragene Warenzeichen.



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111

Wer sagt denn, daß Fantasyhelden tagaus, tagein nur Monster mordend und Prinzessinnen rettend auf Achse sind? Auch der knurrigste Kämpfer und der professionellste Paladin entspannen sich gerne bei einem Humpen Met, lauschen lieblichen Bardengesängen und schwätzen mit ein paar Kumpels. Angesichts solcher Geselligkeit ist es kein Wunder, daß zum Jahrestag der siegreichen Schlacht von Kernen zu einer Art Klassentreffen gebeten wird. Die Gastgeber, die tapferen Solamnic-Ritter, veranstalten eine ordentliche Jubiläumsparty mit illustren Ehrengästen: Die Champions von Krynn werden erwartet, welche damals die Mächtschaften des bösen Draconian Myrtani beendeten. Jene Champions waren die Spielfiguren, die Ihr (hoffentlich erfolgreich) durchs Vorgängerspiel "Champions of Krynn" gesteuert habt. Gut ein Jahr später schiebt SSI endlich den zweiten Teil nach, der wie der Vorgänger im "Dragonlance"-Szenario der AD&D-Rollenspielwelt stattfindet. Ihr könnt Eure Spielfiguren aus Champions of Krynn übernehmen oder mit ganz frischen Helden starten. Man muß den Vorgänger nicht unbedingt gespielt haben, um bei der Fortsetzung "Death Knights of Krynn" durchzusteuern. Die ausführliche Dokumentation erklärt Regelwerk und Szenario sehr genau.

Nun wäre das ein recht langweiliges Rollenspiel, wenn die Wiedersehensfete friedlich über die Bühne gehen würde. Doch gemacht, ungeduldige Helden, gewaltiges Unheil wird Euch nur allzusehn in neue Abenteuer führen. Sir Karl, ein nobler Ritter, der im Vorgängerspiel einen bildschönen Helden Tod starb, flattert plötzlich auf einem Skelettdrachen vorbei und stößt verbale Unfreundlichkeiten aus. In seinem Gefolge platzen Skelett-Krieger in die Party und sorgen für ein tüchtiges Handgemenge. Hinter dem unheimlichen Zwischenfall steht ein Finsterling namens Lord Soth, der die Leichen ehrenwerter Ritter sammelt wie andere Leute Briefmarken. Mit viel bösem Zauber kann er aus ihnen untote Moderkrieger machen. Hat Soth genügend solcher "Death Knights" in seinen Reihen, will er mit ihnen die ganze Gegend erobern. Legt also die Serviette hin und verabschiedet Euch



Abteilung "Dinge, die man meiden sollte": eine Auseinandersetzung mit drei blauen Drachen (MS-DOS/EGA)

TOTEN RITTERN TRAUT MAN NICHT

Death Knights of Krynn

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirk-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 74% Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht o. mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

vom kalten Buffet: Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, diese grausige Bedrohung zu bekämpfen.

Das Grundspielprinzip unterscheidet sich nicht vom Vorgänger. Ihr stellt eine Party aus sechs Spielfiguren zusammen, um die neuen Geheimnisse im Lande Ansalon zu erkunden. Bis zu zwei computer-gesteuerte NPCs können sich im Spielverlauf dazugesellen. Die Party sollte gut gemischt mit Vertretern diverser Berufsklassen und Rassen besetzt sein. Menschen sind ganz gute Allround-Burschen, haben aber den Nachteil, daß sie nicht mehrere Berufe auf ein-

mal erlernen können. Hat man einen netten Zwerg oder einen fidele Elfen dabei, kann dieser z.B. sowohl Kämpfer als auch Magier werden. Solche Doppelmoppel-Brüder brauchen etwas länger, um genug Erfahrungspunkte für eine Beförderung zu sammeln. Langfristig sind diese Alleskönner aber eine echte Stütze, für die Ihr später noch dankbar sein werdet.

Ihr startet nicht mit mickrigen Level-1-Novizen, sondern mit Veteranen, die rund um Erfahrungsniveau 7 angesiedelt sind. Die Kämpfer hauen entsprechend kräftig zu und die Magier sind schon ganz gut im

Umgang mit fortgeschrittenen Zaubersprüchen drauf. Neben vielen bewährten Magieklässikern wie der nebulösen "Death Cloud" oder dem fetzigen "Delayed Blast Fireball" gibt es hier und da auch einen neuen Spruch.

Beim Herumlaufen in Städten und Dungeons wird die Grafik in einem Bildausschnitt aus der Sicht Eurer Party gezeigt. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Hier dürft Ihr jede Eurer Spielfiguren einzeln herummanövrieren, zaubern und zuhauen. Dieses taktische Kampfsystem ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, hat aber viel spielerischen Tiefgang. Bei Gefechten mit schwachen Monstern könnt Ihr Eure Charaktere auch vom Computer steuern lassen.

Löblicherweise wird SSI von Death Knights of Krynn eine komplett übersetzte deutsche Version anbieten. Sowohl die Texte auf dem Bildschirm als auch die Handbücher werden ins Deutsche übertragen. Unsere Bildschirmfotos sind aus Aktualitätsgründen noch von der englischen Version, da die deutschen Übersetzungsarbeiten zu Redaktionsschluß noch nicht abgeschlossen waren.

Etwas Technik am Rande: Die Amiga-Umsetzung benötigt mindestens 1 MByte RAM. Die MS-DOS-Version unterstützt CGA- sowie EGA-Karten; unter VGA bekommt man nur EGA-Grafiken geboten. hl



Während die Horsd'oeuvres gereicht werden...

...platzt ein alter Bekannter in die Festlichkeit:

Aus Sir Karl ist ein Untoter geworden — igit!



Auf dem Weg zum Garnisons-Friedhof (MS-DOS/EGA)



Ein Scherlein Sivaks wird im
Flammensturm geröstet



Gestatten, ich bin der Ober-
schurke: Lord Soth persönlich

Bei einer guten Fernsehserie freut man sich jedesmal auf eine neue Folge, obwohl Hauptpersonen und Umgebung immer gleich sind. In gewisser Hinsicht — und jetzt kommt die mit Spannung erwartete Überleitung — hat Death Knights of Kryninn diesen TV-Serien-Charme. Wer die älteren AD&D-Titel kennt, trifft auf ein vertrautes Kampf- und Magiesystem, die bewährte Steuerung und bekann-

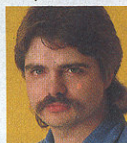
Gut!



te Charakterklassen. Story und diverse Monsterfeinheiten sind freilich neu, so daß sich der treue AD&D-Veteran gerne durch die neue Herausforderung ackert. Wenn SSI aber schon Fließband-Rollenspiele produziert, dann müßten sie etwas umfangreicher sein: Fortgeschrittene werden nicht mehr als eine Woche an den Death Knights zu knabbern haben. Beim nächsten Mal bitte etwas mehr Quantität.

Was ist denn bloß bei SSI los? Mit jedem neuen Titel aus der klassischen AD&D-Rollenspielreihe bröckelte der Spielspaß ein klein wenig weg. Zwar wartet "Death Knights of Kryninn" mit dem gewohnten Kampf- und Magiesystem sowie einer schönen Fantasy-Story auf, aber für meinen Geschmack ist bei diesem Spielsystem die Luft raus. Vor allem deshalb, weil alte Hasen, die schon mit den ande-

Gehst so



ren AD&D-Titeln Erfahrung haben, dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades hoffnungslos unterfordert werden. Zudem halte ich Death Knights für Neueinsteiger nur bedingt für geeignet, da ohne den spielerischen Hintergrund aus "Champions of Kryninn" viel von der Geschichte verlorengeht. AD&D-Beginner sollten ihre Karriere lieber mit "Eye of the Beholder" (Test in dieser Ausgabe) starten.

Death Knights-Trivia

Death Knights of Kryninn bietet Euch:

- sechs Charaktere in der Party plus bis zu zwei computergesteuerte NPCs, ca. 90 Zaubersprüche
- sieben Rassen
- sieben Berufsklassen
- fünf Schwierigkeitsgrade: Die Schwierigkeit der Kämpfe kann eingestellt werden. Um am meisten Spaß zu haben, sollte man die mittlere Einstellung unverändert lassen. Wer es sich zu leicht macht, bekommt außerdem weniger Erfahrungspunkte ab.

Monsterspezialitäten: Macht Euch auf viele Grabgestalten gefaßt. Neben alten Bekannten wie Vampire und Ghouls trifft man auch auf untote Wölfe, Drachen und Zombie-Riesen. Die reichhaltige Fauna hat erstmals auch ein paar Halb-Mensch-halb-Bestie-Kombinationen wie z.B. den Wertiger zu bieten. hl

Rollenspiel-Chinesisch

Was bedeutet eigentlich...

AD&D: Abkürzung für "Advanced Dungeons & Dragons". Es handelt sich um ein sehr populäres Rol-

lenspielsystem der amerikanischen Firma TSR, das von SSI für Computer umgesetzt wurde. Ein weiteres AD&D-Spiel, das wir in dieser Ausgabe testen, ist "Eye of the Beholder".

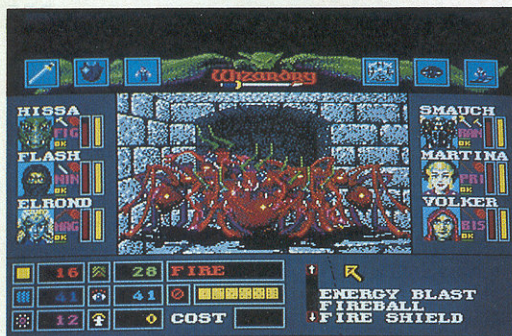
Charakter: ...nennt man eine Spielfigur.

Party: Nicht nur ein Grund zum Feiern, sondern auch die Bezeichnung für eine Gruppe von Charakteren, die Ihr durch ein Rollenspiel steuert.

Beförderung: Für jeden siegreichen Kampf erhalten Eure Charaktere Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Anzahl solcher Punkte gesammelt, kann der Charakter befördert

werden. Das bedeutet, daß sich seine Eigenschaften verbessern, er härter zuschlagen und auch mehr Hiebe einstecken kann. Magiekundige lernen außerdem neue Zaubersprüche dazu.

NPC: Ein solcher "Non Player Character" taucht gelegentlich im Spielverlauf auf und bietet Euch seine Dienste an. NPCs helfen bei Kämpfen, aber sie werden vom Computer gesteuert. Ausnahme: Steht bei Death Knights Kryninn ein Ritter in der Nähe des NPC, könnt Ihr dank dessen Autoritätsbonus die NPC-Steuerung in die eigenen Hände übernehmen. hl



Ein Kammerjäger ist in so einer Situation nicht schlecht (Amiga)



Ja, so warn's, die alten Rittersleut' (MS-DOS/VGA)

MEISTERHAFT

Cosmic Bane

Die kanadische Softwarefirma Sir Tech war bisher nur einem elitären Zirkel eingefleischter Rollenspielpuristen bekannt. Ihre fünfteilige "Wizardry"-Reihe verband eisenharte Komplexität mit einem mageren technischen Standard. Mit "Bane of the Cosmic Forge" wird sich das unverdiente Mauerblümchendasein hoffentlich ändern. Der neue Sproß der Wizardry-Reihe erschreckt nicht mehr durch simple Strichzeichnungen, sondern verwöhnt mit Labyrinthgrafiken im "Dungeon-Master"-Stil.

Elf Rassen bewerben sich um Aufnahme in eure sechsköpfige Party. Mit einem speziellen Skill-System könnt ihr die Helden elegant befördern. Den Zauberkundigen in eurer Gruppe stehen nicht weniger als 77 unterschiedliche Sprüche zur Verfügung. Alle Monster sind animiert und werden mittels Maus pflegeleicht ins Jenseits befördert. Zahlreiche Charaktere im Spiel lassen sich auf ein Schwätzchen ein. Damit nicht genug, müssen von Euch zum Teil extrem haarige Puzzles und Rätsel gelöst werden. **vw**



Man nehme die spielerisch besten Elemente aus "Dungeon Master", der SSI-Serie und der "Bard's Tale"-Trilogie, würze alles mit einer atmosphärisch brillanten Fantasy-Geschichte und fertig ist ein Rollenspiel

Super!



der Extraklasse. Allerdings sollten sich nur wettergeerbte Veteranen an diesen Brocken wagen, Neulinge verlieren schnell den Überblick. Programmierer Dave Bradley ist ein Meisterwerk gelungen: Bane of the Cosmic Forge ist das Beste, was einem Rollenspieler auf dem Amiga passieren kann.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir Tech, Zirkel-Preis: 120 Mark

MS-DOS 89%

Grafik: 65% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 89%

Grafik: 63% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

CONSTANTIN SIEGT OHNEHIN

Spirit of Excalibur

Im Strategiespiel "Spirit of Excalibur" steuert der Spieler den edlen Sir Constantin, den Nachfolger des nicht minder edlen, aber leider verbliebenen König Artus. Constantin ist damit nicht nur Herrscher über England, sondern auch Bewohner der Burg Camelot (10000 qm Wohnfläche, keine Heizung/Dusche, Toilette im Wald). Leider ist das mit dem Herrschen eher papiern, denn die Grafschaften führen ein recht deutliches Eigenleben. Entweder stattdessen die rebellischen Provinzen selbst einen Besuch ab oder er schickt seine

Stellvertreter. Dort angekommen, bleiben zwei Möglichkeiten: Morden, brandschatzen, plündern und dann reden oder erst reden und dann morden, brandschatzen und plündern.

Das Spiel wird wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Mit einem Mausklick zoomt man "tiefer" in die Landkarte, auf der man seine Mannen herumschiebt. Wenn man auf Personen trifft, kann man mit ihnen reden, ihnen Gegenstände aufzwingen, Magie anwenden (gibt's auch!) oder mit dem Schwert fucheln. **al**

Meine Gefolgschaft marschiert im vollen Trab, kann aber das Desaster nicht aufhalten: 870 Iren unter der Führung des Sire Ira besetzen London, putzen die Bürgerwehr weg und verschanzen sich. Das war's dann — der Big Ben

ist fest in irischer Hand. Wer das Vorgängerprogramm "War in Middle Earth" kennt, ist fein

Geht so



raus: Er braucht sich kaum umstellen. Das System ist einfach zu bedienen, der Adlib-Sound schön englisch — und trotzdem will die rechte Laune nicht so richtig aufkommen. Spirit of Excalibur ist nicht schlecht, wird aber von der Masse der guten Strategiespiele schnell überholt.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirkel-Preis: 90 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 59% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

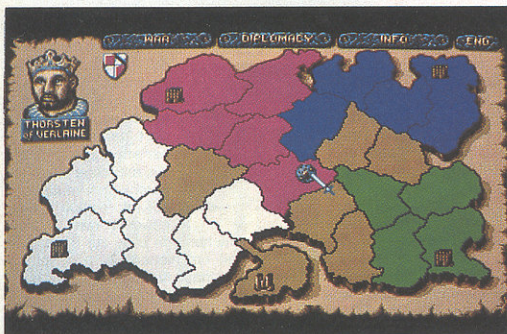
in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Vier Landesfürsten schlagen sich um den Königsthron (Amiga)

ADEL VERNICHTET

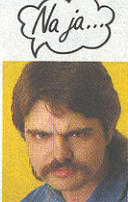
Feudal Lords

Feudal Lords*, ein Strategiespiel im "Defender of the Crown"-Stil, entführt Euch in ein mittelalterliches Fantasy-Land, das in rund 25 Provinzen zerfällt. Vier Landesfürsten streiten sich hier um die Krone des Reichs. Sind ausreichend Mitspieler vorhanden, übernimmt jeder einen der Fürsten. Fehlende Mitspieler werden vom Computer übernommen.

Per Mausclick dürfen Armeen angeworben werden, mit denen Ihr einzelne Länder überfallen und Eurem Besitz hinzufügen könnt.

Der Herrscher, der alle Provinzen besetzt und die Konkurrenz fürsten erledigt, gewinnt. Das Erobern eines Landes ist recht einfach: Stellt eine Armee auf und schiebt diese dann über die Landkarte. Ist die gewünschte Provinz von keinem anderen Herrscher besetzt, wird einfach Eure Truppenstärke gegen die der Verteidiger aufgerechnet. Per Diplomatiemenü können Friedensverträge geschlossen werden. Zusätzlich müßt Ihr Handel treiben, Steuern erheben, Burgen bauen und Eure Untertanen versorgen. *mh*

Laut Anleitung wurde an Feudal Lords fast drei Jahre lang gearbeitet — das merkt man. Spielerisch und technisch (Teile des Programms sind in GFA-Basic) ist dieses Programm auf dem Stand von 1988 stehengeblieben. Zwar bietet Feudal Lords ein paar mehr spielerische Feinheiten als "Defender of the



Crown" und die Grafik ist auch ganz nett, aber einige unschöne Eigenarten verhindern eine vernünftige strategische Spielplanung. So wird beispielsweise, wenn ein Fürst stirbt, entschieden, welcher Herrscher als nächster ziehen darf — wie man hier anständige Strategien entwickeln soll, ist mir schleierhaft.

STECK
BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirk-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

59%

Grafik: 38% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computer GmbH
Frie-Vendt-Straße 16, 4400 Münster
Tel.: 0251/532771, Fax: 0251/532842
Btx: 0251/532842

No-Name Disk	3,5"	2 DD	10 St.	8,50
	3,5"	2 HD	10 St.	18,50
	5,25"	2 HD	10 St.	6,50
	5,25"	2 D	10 St.	4,95

Mausmatte

Joysticks/Mäuse

Competition PRO für ST/AMIC/64

Competition PRO transparent

Competition PRO STAR

Maus für AMIGA 500

Maus für PCs, seriell, dynamisch

HARDWARE

AMIGA Speichererweiterung, 512 KB

abschaltbar, 512 KB mit Uhr

Laufwerk 3,5" extern, AMIGA

Laufwerk 3,5" extern, ST, inkl. Netzteil

Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 2000

Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 500

Speichererweiterung AMIGA 2000

mit 2 MB bestückt, bis 8 MB erweiterbar

SOFTWARE

Flight of the Intr.

Gunship

Midwinter

Oil Imperium

Pirates

SIM EARTH

TETRIS

Ultima V

GAMEBOY-SPIELE AUF ANFRAGE

Andere Artikel auf Anfrage!!!

• Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.

• Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.

• Preise freibleibend. Liefermängelhaftung vorbehalten.

• Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.

• Händleranfragen erwünscht!

CRYSTAL BOX

INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1 MB
DM 99,-

Megachips / virusgeschützt
(abschaltbar/inkl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport, Kontrolllampe, Slim-Line)
DM 166,-

(3,5" intern, A500 / A2000 - einfach einsetzen)
DM 177,-

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)
(deutsche Version) **DM 44,-**

AKTUELLE SOFTWARE - z. B.

AMIGA / ST

DM 69,90

Battle Command

Cadaver

Great Courts 2

MI Tank Platoon

Mauit Island

Powermonger

Wallpact

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM

Schnellendenszuschlag + 4,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1

Mo-Fr 10-14 Uhr / 17-20 Uhr

Sa 9-12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAHN

Reichsstraße 50, 1000 Berlin 19, Telefon (030) 3043156
Versandtelefon Mo./Mi. 16.30-19.00 Do/Do 19.00-20.00 Fr. 15.00-17.00 Sa. 8.00-10.30

AMIGA/ATARI ST	IBM-PC/MS-DOS	ATARI ST/Apple II	IBM
A.T.F. 2 dt.	62,90/62,90	Battlestorm dt.	62,90
Armour/Geddon *	59,90/59,90	Battletech 2 *	84,90
Battlestorm dt. *	62,90/62,90	Cadaver dt.	62,90
Betrayal dt. *	72,90/72,90	Covert Action dt.	89,90
Big Business dt. *	82,90/82,90	Dust Boot *	89,90
Back Rogers *	74,90/74,90	Evira dt.	84,90
Cadaver dt.	62,90/62,90	Eye of the beholder *	74,90
Cap'n Jack dt.	62,90/62,90	Flight a.k. insider *	74,90
Caster Master dt.	64,90/64,90	Incarnator, Jones Ad. dt.	74,90
Champion of Ray dt.	62,90/62,90	Islands dt.	74,90
Chases strikes back *	59,90/59,90	Kick Out 2 dt.	74,90
Chip Challenge dt.	59,90/59,90	Kings Quest 5 dt.	74,90
Colombs Dagest dt.	59,90/59,90	Knight of the sky *	84,90
Conquest of Capote *	59,90/59,90	Lord of the rings *	84,90
Dragon Wars dt.	69,90/69,90	Pirates dt.	64,90
Dragonflight dt.	74,90/74,90	Popoils dt.	69,90
Drakken dt.	69,90/74,90	Quest for Glory 2 *	89,90
Duck Tales dt. *	62,90/62,90	Raided Tycoon dt.	89,90
Dungeon Master dt.	64,90/64,90	Red Baron *	89,90
Edison one (sam) *	59,90/59,90	Rock Demons 2 dt.	69,90
Edt the duck *	62,90/62,90	Secret of Monkey dt.	74,90
Elvira dt. 1 MB	74,90/74,90	Silent Service 2 dt.	79,90
F16 Falcon dt.	59,90/64,90	Space Quest 3 dt.	69,90
F19 Stealth Fighter *	69,90/69,90	Ultima 6 *	89,90
Fate-fates of dam *	69,90/69,90	Wing Commander *	84,90
Garteburg dt.	74,90/74,90	Wing Com. Mission D *	89,90
Great Courts 2 dt.	69,90/69,90	Wonderland *	89,90
Gunboat dt.	62,90/62,90		
Imortal dt.	64,90/69,90		
Indiana Jones Adv. dt.	59,90/69,90		
Islands in Space dt.	69,90/69,90		
Jones 11, last lane *	72,90/72,90		
Kick Out 2 dt.	59,90/69,90		
Killer Squad dt. *	74,90/74,90		
Klax dt.	49,90/49,90		
Lab. Lost Larry 3 *	69,90/69,90		
Learnings dt.	59,90/74,90		
Loon dt.	74,90/74,90		
Megalotrollier dt. *	69,90/69,90		
Mama's Mansion dt.	69,90/69,90		
Mauit Island dt.	69,90/69,90		
On the road dt.	74,90/74,90		
Oppos up dt.	59,90/59,90		
Over. Stealth dt.	64,90/64,90		
Pirates dt.	59,90/59,90		
Player Manager *	49,90/62,90		
Popoils dt.	64,90/64,90		
Powermonger dt.	74,90/74,90		
Pre-Historical dt.	54,90/54,90		
Rainbow Islands dt.	59,90/64,90		
Secret s.conkey dt.	74,90/74,90		
Slurp dt.	69,90/69,90		
Turcan dt.	59,90/62,90		
Wald L.wagner dt.	59,90/62,90		
Wheels of fire (sam) *	74,90/74,90		
Wonderland 1 Mb *	71,90/74,90		
Wrath of the demon *	64,90/64,90		
X-Copy & Hardware *	59,90/59,90		
Zut-Out dt.	54,90/64,90		
Zak McKracken dt.	69,90/69,90		
Zaratustra dt. *	59,90/59,90		

GRATIS-ÜBERRASCHUNG

bei jeder Bestellung
vom 01.04.91 bis 10.05.91

TOP TEN

1. Monkey Island (-)
2. Cadaver (1)
3. Kick Out (3)
4. Wrath of the demon (-)
5. Pirates (3)
6. Powermonger (2)
7. Loon (1)
8. F-16 Falcon (-)
10. Lemmings (-)

VERSANDKOSTENFREI

für Selbstabholer
nach Absprache/kein Laden

RESTPOSTEN MS DOS

AM/PM Trivia - The Sentinel
Digital Computer Risk 1

10 Games nach unserer Wahl

Amiga/ST 175 DM PC 220DM

Achtung: Versand nur nach im Sicherheits-Karten, Vorkasse +5,50 DM/Ausland nur Systeme +10,- DM.
Nachnahme +7,50 DM. Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken, wird beim Kauf verrechnet. Systeme anzeigen.
• deutsche Anleitung • bei Druck noch nicht lieferbar. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

DRACHEN-PARSER

Drachen von Laas

Lange genug haben sie auf sich warten lassen, die "Drachen von Laas". Das Warten ist vorbei, das neugegründete Softwarehaus Attic schickt sie jetzt auf die Reise.

Drachen von Laas erscheint zwar auf den ersten Blick wie ein klassisches Text-Adventure, bietet darüber hinaus aber einige Besonderheiten. So geht Ihr z.B. mit zwei Charakteren auf die gefährvolle Reise. Ihr

schiedenen Waffen und Zaubersprüchen das jeweils Passende aus. Der deutschsprachige Parser versteht über 2000 Worte. Daneben könnt Ihr mit den Funktionstasten die gebräuchlichsten Befehle abrufen oder beliebige Tasten mit Euren eigenen Befehlen belegen. Zahlreiche Grafiken sorgen für die nötige Fantasy-Stimmung und können mit der Maus verschoben werden. vw



Zauberern sollte man sich vorsichtig nähern (Amiga)

steuert mit dem Parser einen jungen Kämpfer und einen Zauberer, die je nach der jeweiligen Aufgabe von Euch in den Einsatz geschickt werden. Die beiden Jungheiden besitzen rollenspiel-übliche Charakterwerte und Hitpoints, die sich im Laufe des Spiels verbessern. Erst wenn sie über genug Ansehen im Land verfügen, dürfen sie sich durch königlichen Befehl auf Drachenjagd begeben. Vorher müssen zahlreiche kleinere Aufträge erledigt werden. Ihr müßt etwa einer Sumpfhexe eine gestohlene Spruchrolle abjagen, Bauern bei der Arbeit helfen oder ein Fischerdorf von einem Ungeheuer befreien.

Die Welt von Laas ist bevölkert mit umherwandernden Händlern und Monstern, die den Helden teilweise zufällig begegnen. Ihr könnt Handel treiben oder ein Schwätzchen halten. Kommt es zum Kampf, dann wählt Ihr zwischen ver-

Sauber programmiert ist es ja, der Parser macht nur selten schlapp, Humor kommt auch nicht zu kurz — auf den ersten Blick sind die Drachen von Laas erstaunlich gut. Doch ich glaube nicht, daß ich der einzige bin, der seine liebe Not

mit dieser Art von Spielen hat. Drachen von Laas ist sicherlich das Beste aller deutschen Text-Adventures, aber was nutzt's, wenn das Genre überholt ist?

Gut so



Und gleich weitergemakelt: "Ein ordentlich aufgeräumtes Zimmer" ist überflüssig, "aufgeräumt" täte es auch. Das passiert derart oft, daß der arme Spieler fast die dreifache Menge durchkauen muß, die zur Information nötig gewesen wäre. Wäre Drachen von Laas zur Infocom-Zeit erschienen, wäre es eine ernsthafte Konkurrenz gewesen, heute gehört es — schade, schade — in die Oldie-Ecke.

Freunde von Magnetic Scrolls-Adventures, denen im Laufe der Jahre der Nachschub ausgegangen ist, werden bei den Drachen von Laas nostalgische Gefühle bekommen. Das fängt schon bei der Grafik an: Hier wie dort wird detaillierte und ansehnliche Grafik geboten, die bei Bedarf nach oben verschoben

Gut!



wird. Auch der Parser, der diesmal der deutschen Sprache mächtig ist, versteht fast alle, noch so abwegigen Befehle des Spielers. Die Hintergrundgeschichte bringt die Fantasy-Atmosphäre stillvoll auf den Monitor und geizt nicht mit Humor. Die Rollenelemente sorgen für zusätzliche Abwechslung und Kurzweil.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Attic, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 57% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 66%

Grafik: 57% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Im Dorf von Laas fängt alles an: Vier Himmelsrichtungen stehen zur Auswahl (Amiga).

TET MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

Die Flammen sind entfacht - Ein neues Zeitalter bricht an.

Midwinter II. Flames of Freedom kommt im Frühjahr 1991 für Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatible heraus.

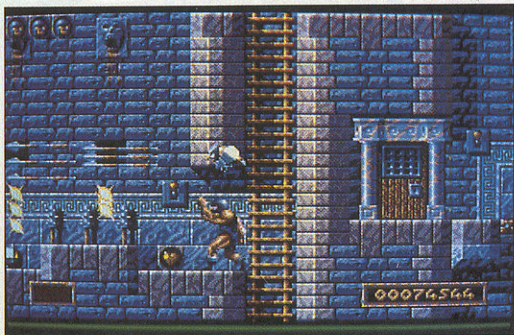


MEISTER DER STRATEGIE

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

EIN HERZ FÜR GÖTTER

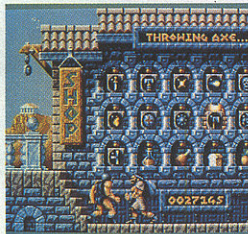
Gods



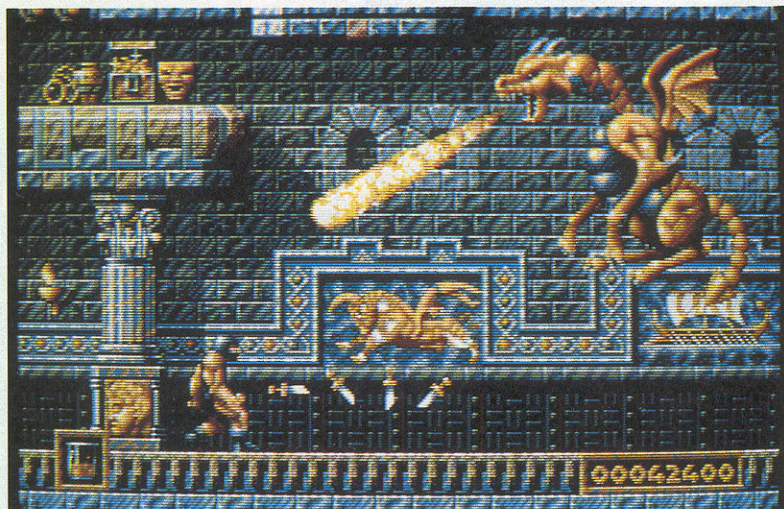
Der Möchtegerne-Gott experimentiert mit dem furiosen Dreifach-Speer (ST)

Jedes Spielprinzip, mit dem sich die Bitmap Brothers beschäftigen, scheint sich augenblicklich in pures Gold zu verwandeln. Mit "Xenon II" schufen sie einen Ballerklassiker, mit "Speedball" ein höchst innovatives Sportgeprügel, während "Cadaver" wiederum von Rollenspieler und Bildschirmabenteurern heiß geliebt wird. "Gods" ist das erste Produkt der Gebrüder, das unter der Piratenflagge des Renegade-Labels veröffentlicht wird. Da die Entwickler anscheinend jedem Genre maximal zwei Softwaretitel widmen, wandten sie sich damit dem Plattformspiel zu. In Gods steuert Ihr einen griechischen Helden, der eine sagenumwobene Monstermetropole erforschen (und überleben) muß, um die ersehnte Unsterblichkeit zu erlangen. Der Ort ist in vier Levels unterteilt, die jeweils von einem riesigen Wächter und ganzen Horden kleinerer Monster verteidigt werden: Man beginnt in der Stadt, darf danach den Tempel erkunden und landet schließlich in einem Irrgarten. Erfolgreiche Helden treffen sich zur finalen Auseinandersetzung in der Unterwelt...

Gods unterscheidet sich sowohl im Aufbau der Levels, als auch im Verhalten der Monster von anderen Plattformspielen. Der jeweilige Weg zum Ausgang ist nicht fest vorgegeben, versteckte Bonusräume und geheime Teleporter, Hebel, Schalter und Falltüren lassen die Stadt zum El Dorado für Bildschirmabenteurer werden.



Welche Waffe hätten Sie denn gerne? Dieser Kaufmann handelt mit dem Tod (ST).



Edelendgegner: Ein Verwandter des "Cadaver"-Drachen gibt unserem Helden Feuer (ST).

Eine Idealkombination aus technischer Brillanz, hervorragender Aufmachung und spielerischer Komplexität boten bisher nur wenige Computerspiele. Nach dem deutschen "Turrican II", ziehen jetzt die Bitmap Brothers mit "Gods" nach. Sowohl grafisch und akustisch ansprechend gestaltet, wurde der Spielspaß durch versteckte Extras und Bonushöhlen, geheime Schatzkammern und gemeine Fallen kräftig aufpoliert. Die Schattenseite des Edelprodukts: Gods ist kein schnelles Spiel,

Gut!



trotz der vielen Extrawaffen und der zahlreichen Feinde kommt mir die Action ein wenig zu kurz. Vier verschiedene "Landschafts"-Typen sind für ein Spiel, das von Abwechslung und Überraschungen lebt, ebenfalls nicht allzuviel. Dafür legen

wiederum die Monster interessantes Verhalten und ausgeklügelte Kampftaktiken an den Tag. Amiga-Besitzer sollten probieren, ST-Spieler können jedoch bedenkenlos zugreifen: Für Ihren Computer gibt's kaum Besseres.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renegade, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

74 %

Grafik: 81 %

Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

74 %

Grafik: 81 %

Sound: 71 %

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Schwer zu durchschauen sind auch die Monster. Anfangs greifen sie den Spieler stur an, verhalten sich also genauso, wie man es von einem anständigen Bösewicht verlangen kann. Je tiefer der Held jedoch in die Stadt der Götter vordringt, desto feiger oder aggressiver, schlauer und vorschlagener wird der vielgesichtige Feind. Einige versammeln sich an für den Spieler

unerreichbaren Stellen, andere versuchen ihm frech die wertvollsten Gegenstände aus der Tasche zu stibitzen. Vereinzelt herumlaufende Händler haben jedoch manch nützliches Mittel gegen die lästigen Gesellen. Wer genügend Geschmeide gesammelt hat, kann sich damit Heiltränke, feine Waffen und einen Vorgeschmack auf die Unsterblichkeit erkaufen.

wi



Halt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.

Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seeräuberi aus.

Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghaftel Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Durec Räuberabenteuer zu beenden.

Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und urwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

© 1991 Tengen Inc. All rights reserved. "Atari Games Corp. Artwork & Packaging"
© 1991 Domark Software Ltd. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO,
Gewerbegebiet Süd, Am Sudpark 12, 6002 Kelsterbach, Frankfurt. Tel. (06107) 62067.
Programmiert von: Wolfgang Cierles. Enthält für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Alpha Betriebssysteme.

DOMARK



Druiden sind nicht kleinzukriegen (Amiga)



Die Eier sind los: Dizzy und sein audiophiler Vetter Denzi

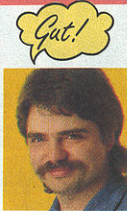
DRUIDEN LEBEN LÄNGER

Warlock

Zur Zeit scheint es Mode zu sein, betagte Softwarehelden neu aufzulegen: Neben der Wiederbelebung von "Bomb Jack" (Test in dieser Ausgabe), mußte sich auch der Zaubersmann aus dem Actionklassiker "Druid" einer Frischzellenkur unterziehen. In "Warlock the Avenger" tritt der neu erwachte bärtige Magier wieder gegen finstere Monster-scharen an. Für alle, die den alten Druiden noch nicht kennen: Auf der Diskette befinden sich nicht nur acht neue Aufgaben für alte Druid-Veteranen, sondern auch das Ori-

ginal. Spielerisch hat sich an Warlock gegenüber dem Vorfahren nicht viel getan. Hier wie dort steuert Ihr das Druiden-Sprite durch monsterverseuchte Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Per Knopfdruck pustet Ihr Angreifer mit Zaubersprüchen weg. Unterschiedliche Sprüche mit verschiedenen Wirkungen können unterwegs in Schatzkisten ebenso aufgesammelt werden, wie Schlüssel zum Öffnen von weiteren Kisten und Türen. Zusätzlich dürft Ihr einen Golem ins Leben rufen, der Feinde attackiert. mh

Im Gegensatz zum mißglückten Bomb-Jack-Aufguss, hat Druid seinen Sprung als Warlock in die 90er relativ unbeschadet überstanden. Eine angenehme Grafik, gute Soundeffekte (Amiga als auch C 64) und ein bewährtes



kniffligen Steuerung zu kämpfen, bevor man Druid in vollen Zügen genießen kann.

zwei Spieler gleichzeitig auf Monsterhatz gehen. Youngsters, die den Oldie nicht kennen, können sich erstmal am Original vergnügen, bevor sie in den etwas schwierigeren Neuling einsteigen. Allerdings hat man mit einer ziemlich

Gut!

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

67%

Grafik: 64% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

67%

Grafik: 64% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

C 64

67%

Grafik: 63% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

EILAND IN SICHT!

World Dizzy

Wer das Pech hat wie Code Masters erfolgreichster Serienheld auszu-sehen, wandert normalerweise ohne Umwege in die Bratpfanne oder in den Kuchenteig. Riesenei Dizzy, durch Safarihut und Gummistiefel geschickt als verwegener Abenteurer getarnt, turnt hingegen auch in diesem Jahr wieder quetschvergnügt über den Bildschirm. "Fantasy World Dizzy" bietet, abgesehen von den etwas merkwürdigen Protagonisten, konventionelle Jump'n'Run-Kost: Dem armen Dizzy wurde die Freundin gekid-

napt, er selbst schmort im Verlies. Außer springen und laufen kann er auch Gegenstände aufnehmen und benutzen. Der Gefängniswärter verrät ihm so zum Beispiel ob des angebotenen Apfels: "Herauslassen kann ich Dich nicht. Versuch mit dem Kännchen Wasser das Feuer in der Ecke zu löschen." Gesagt, getan — und Dizzy hüpft durch einen Geheimgang in die Fantasy World. Alle Probleme lassen sich so durch gezieltes Hüpfen oder durch den Einsatz des richtigen Gegenstandes am richtigen Ort und zur richtigen Zeit lösen. wi

An "Fantasy World Dizzy" werden vor allem jüngere Computerspieler ihre Freude haben: Die Grafik ist nett, Musik und Soundeffekte plätschern fröhlich aus dem Lautsprecher und die Spielbarkeit ist erfreulich hoch. Die

Gut so



Handlung spielt. Technisch ist das und die teils recht einfachen Jump'n'Run der Konkurrenz Rätsel dürften für Anhänger

kniffligerer Arcade-Adventure jedoch wenig Herausforderung bieten. Zudem ist die Fantasy World, obwohl liebevoll ausgearbeitet, nicht allzu groß. Mit ein wenig Glück und Geschicklichkeit hat man sie in einem Rutsch durch-

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

61%

Grafik: 49% Sound: 53%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Chronischer Spielschwund im Wonderboy-Gewand (ST)

CHRONISCHER KRAMPF

Chronicles of Omega

Ein böser Dämon hat mal wieder ein digitales Märchenland erobert. Nur noch ein gestandener Held — oder eine Heroine — können dem Oberfiesling das üble Handwerk legen. Ihr steuert in dem Actionspiel "Chronicles of Omega" wahlweise eine weibliche oder männliche Spielfigur durch die fünf Gebiete/Levels dieses Landes. Im Stil des Actionklassikers "Wonderboy" können die Spielfiguren hüpfen und rennen. Um den angreifenden

Monstern Saures zu geben, könnt Ihr per Zauberstab Feuerbälle schleudern. Erwischt es einen Feind, hinterläßt dieser eine Münze. Mit dem eingesammelten Geld dürft Ihr in Läden einkaufen. Berührt Ihr ein Monster oder einen der Obergerner, verliert Eure Spielfigur Energie — sinkt die Energie auf Null, verliert Ihr eines von drei Bildschirmen. Sind alle Leben verbraucht, könnt Ihr mit Continuum im alten Level weitermachen. *mh*

Die Programmierer dieses üblen Schundwerkes haben sich ganz gewaltig vom "Wonderboy in Monsterland" inspirieren lassen, ohne allerdings im entferntesten an die Qualität des Klassikers heranzukommen.

Schon die Steuerung der eigenen Figur stellt den Spieler auf eine harte Probe: Es ist nicht

Hilfe



möglich, während des Herumhüpfens Feinde abzuschießen. Zudem kommt eine ungenaue Kollisionsabfrage, die zu heftigen Wutausbrüchen führen kann. Daß die Grafiken sehr laienhaft ausgefallen sind und der marode Sound höchstens Ohrenschmerzen verursacht, gibt dem Actionfreund den Rest.

STECKBRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 18%

Grafik: 41% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action

Hersteller: Arc, Zirk-Preis: 70 Mark

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

* GAMES * NEU * GAMES * NEU * GAMES * NEU * GAMES *

Endlich ist es soweit

NEUERÖFFNUNG

unseres Ladengeschäftes IM WILDEN SÜDEN

am 1. MÄRZ 1991

THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

Grazer Str. 34 • 7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711/856 8534 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

WICHTIGE MITTEILUNG!!!

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt sondern knallhart kalkuliert. Deshalb schenken uns mehr als 5000 Kunden Ihr Vertrauen.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	-	Metal Masters	58,95	58,95
A 10 Tank Killer	79,95	79,95	Midnight Resistance	59,95	59,95
Alcatraz	64,95	64,95	Monkey Island	89,95	89,95
Alpha Waves	59,95	-	M.U.D.S.	69,95	69,95
B.A.T.	89,95	79,95	Myrdal	62,95	62,95
Back to the Golden Age	74,95	74,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95
Bad Lands	54,95	54,95	Narc	62,95	62,95
Battle Master	74,95	69,95	Night Shift	56,95	56,95
Battle Storm	64,95	64,95	Ninja Remix	64,95	64,95
Betrayal	72,95	-	Nitro	59,95	59,95
Big Bang	39,95	39,95	Obitus (m. T-Shirt)	82,95	-
Big Business	58,95	54,95	On the Road	69,95	69,95
Billy the Kid	59,95	59,95	Operation Stealth	69,95	69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	Pango	64,95	64,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95
Catover	69,95	69,95	Paradroid	64,95	64,95
Car Yup	69,95	69,95	Platino	63,95	63,95
Castle Master	59,95	59,95	Platinum	59,95	59,95
Challengers	74,95	74,95	Plotting	62,95	62,95
Champion Shiprun	62,95	62,95	Police Quest II *	59,95	59,95
Chase HQ II	64,95	64,95	Pool of Radiance *	68,95	68,95
Chase Challenge	64,95	64,95	Power Ranger	74,95	74,95
Chuck Yeager V 2.0	69,95	69,95	Power Slide	59,95	59,95
Colonels Bequest *	89,95	89,95	Puffy's Saga	69,95	69,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95	Puzznik	64,95	64,95
Crown	57,95	57,95	R4	54,95	54,95
Curse of the Azure Bonds	77,95	77,95	Rainbow Island	59,95	49,95
Damocles Miss. Disk	64,95	64,95	Red Storm Rising	63,95	59,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	Rick Dangerous	59,95	59,95
Der Spion d.m. liebe	52,95	52,95	Riders of Rohan	62,95	58,95
Dick Tracy	62,95	62,95	Rings of Medusa	64,95	64,95
Die unendl. Geschichte 2	69,95	-	Robozone II	59,95	59,95
Dino Wars	54,95	49,95	Rogue Trooper	64,95	64,95
Dragon Breed	69,95	69,95	Romances o.t. three Kings	99,95	-
Dragonflight	73,95	73,95	R.V.F. Honda	59,95	59,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	S.T.U.M. Runner	59,95	59,95
Duck Tales	64,95	64,95	Saint Dragon	62,95	62,95
Dungeon Master	74,95	64,95	Search for the King	64,95	64,95
Elvira Mistress o.t. Dark	62,95	72,95	Second World	54,95	54,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	Sega Master Mix	62,95	62,95
Exterminator	59,95	59,95	Sherman M.4	69,95	69,95
F 16 Falcon	74,95	64,95	Sin City	68,95	68,95
F 16 Falcon Miss. Disk1	54,95	54,95	Simulacra	62,95	62,95
F 16 Falcon Miss. Disk2	59,95	59,95	Skir or Die	69,95	69,95
F 29 Stealth Fighter	74,95	74,95	Space Quest III *	84,95	79,95
F 29 Retaliator	59,95	59,95	Speedball II	64,95	64,95
Final Battle	64,95	64,95	Splinzard's Worlds	69,95	69,95
Finale	64,95	64,95	Spirit of Excalibur	74,95	-
Final Whistle	39,95	39,95	Stratego	64,95	64,95
Galactic Empire	69,95	69,95	Super Off Road Racer	64,95	64,95
Geisha	64,95	64,95	Super Sweep	54,95	54,95
Genies Khan	62,95	62,95	Supremacy	75,95	75,95
Gold of the Aztecs	54,95	54,95	T.M.T.	68,95	68,95
Golden Axe	69,95	62,95	Team Suzuki	59,95	59,95
Great Courts II	68,95	68,95	Team Yankee	72,95	72,95
Gunship	50,95	50,95	The Killing Game Show	59,95	59,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	Their Innest Hour	74,95	74,95
Hillfart	69,95	69,95	Thunderstrike	64,95	64,95
Hot Rod	64,95	64,95	Toki	64,95	64,95
Imperium	67,95	67,95	Total Recall	62,95	62,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	Tournament Golf	64,95	54,95
Insects in Space	59,95	59,95	Tower Fra	74,95	-
Invest	59,95	59,95	Toyota Celica	59,95	59,95
Ishtad	64,95	64,95	Tracoon 2	89,95	-
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95	Transworld	62,95	62,95
James Pond	59,95	59,95	Turricane 2	54,95	64,95
Kick Off II	58,95	58,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-
Kings Quest IV *	88,95	74,95	Ultima	74,95	79,95
Klax	48,95	48,95	Ultima Ride	69,95	69,95
Legends of Faerghal	69,95	69,95	UMS II	72,95	68,95
Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95	Unlabeled	74,95	74,95
Limings	62,95	62,95	Vroom	64,95	64,95
Lights	58,95	58,95	Warlords	69,95	-
Light Corridor	54,95	54,95	Waltres	64,95	64,95
LOGO	69,95	64,95	Wild West World	84,95	-
Loom	75,95	75,95	Wings	72,95	69,95
Lords of Doom	64,95	64,95	Wolfsack	74,95	74,95
Lost Patrol	58,95	58,95	World Boxing Manager	54,95	54,95
Lotus Esprit Turbo Chai.	64,95	64,95	Wonderland	75,95	75,95
M 1 Tank Platoon	74,95	74,95	Wrath o.t. Demon	69,95	69,95
Mib 29 Fulcrum	82,95	82,95	X - Out	54,95	54,95
Meniac Mansion	69,95	69,95	Xenon 2	69,95	69,95
Mauspit Island	64,95	64,95	Zak McKracken	69,95	69,95
			Z - Out	-	-

WIR HALTEN, WAS ANDERE VERSPRECHEN. FUNNY SOFTWARE

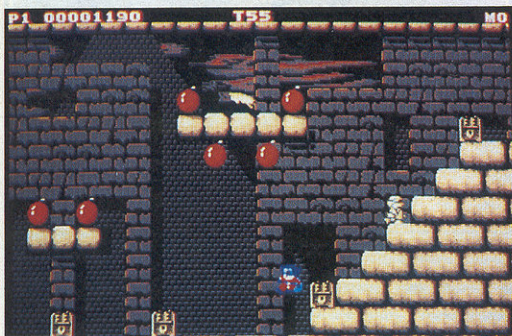
Speicherverweiterung f. A 500 m. Uhr + Accu + abschaltbar	79,-	Color-Maus m. Pad u. Halter	94,95
Speicherverweiterung f. A 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master	139,95	Joystick Comp. Pro schwarz	27,95
Speicherverweiterung f. A 500 m. Uhr + Accu + Kick-Off	134,95	Joystick Comp. Pro transparent	29,95
Speicherverweiterung f. A 500 m. Uhr + Accu + Gimmie (3 Spiele)	199,95	Joystick Comp. Pro tr.-blau	39,95
Elektronischer Bootschalter	44,95	Flippy Drive 5,25/Inch	159,00
Maus-Joystick Umschalter	39,95	Flippy Drive 5,25/Inch	199,80
Maus-Work-Maus	79,95	X - Copy III inkl. Hardware	79,95

Drucker:

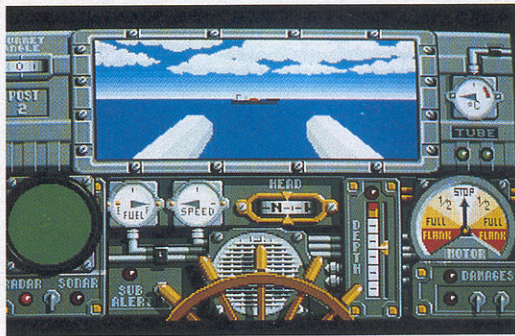
Fujitsu DL 1100 24 Nadel	896,-
Fujitsu DL 1100 Color	996,-

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an: TEL. 0711/856 8534

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,- IBM/PC/C64 bitte anfragen



Es ist zum in die Luft gehen (Amiga)



Volles Rohr — ein Feindschiff tuckert voraus (Amiga)

MÄCHTIGER MURKS

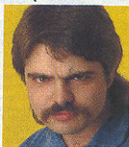
Mighty Bomb Jack

Und wieder kehrt ein Veteran der Spielegeschichte nach einer kleinen kosmetischen Operation auf die heimischen Computer zurück. Diesmal wurde der Software-großvater "Bomb Jack" einer Verjüngungskur unterworfen. Als "Mighty Bomb Jack" dürft Ihr nun Gevatter Jack bei seiner Lieblingsbeschäftigung begleiten — dem Bombensammeln. Er kann auf Knopfdruck Sprünge machen, per Joystickrüttelerei eine Weile in der Luft schwe-

ben und kurz im Sprung anhalten. Sinn dieser Übungen: Jack muß in einer bestimmten Zeitspanne mehrere Dutzenden Bomben aufsammeln, die auf Plattformen zu finden sind. Neben den Bomben, die in 17 Spielstufen verteilt sind, gibt es Schatzkistchen, in denen sich Extras verbergen. So findet Jack z.B. ein "P"-Symbol, das die Feinde, die ihn am Bombensammeln hindern wollen, für kurze Zeit in Geldstücke verwandelt. *mh*

So nett die Idee auch ist, den Veteran Bomb Jack etwas aufgepeppt ins Leben zurückzuführen: Spielerisch und technisch entpuppt sich der Jack der 90er als Blindgänger. Sorgte der Opa vor ein paar Jahren als Automat und als Computerspiel für Begeisterung, entlockt "Mighty Bomb Jack" dem Geschick-

Na ja...



lichkeitsfreund nur noch ein müdes Lächeln und grimmige Wutausbrüche. Dies liegt nicht zuletzt an der ungenauen und schlampigen Steuerung sowie den mageren Grafiken und nörgelnden Soundeffekten. Auch die angeblichen "Neuerungen" sind nur lasch aufgewärmte Features, die es schon im alten Spiel gab.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite, Zirkapreis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 39%

Grafik: 48% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 39%

Grafik: 48% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

WASSERSPIELE

ADS

Erinnert Ihr Euch noch an das actionlastige Panzerspielchen "Sherman M4"? Die gleichen Programmierer haben sich mit "Advanced Destroyer Simulator" dieses Mal aufs Wasser begeben.

In 15 verschiedenen Missionen, die wahlweise im Mittelmeer oder in der Nordsee spielen, steuert Ihr einen Zerstörer aus dem zweiten Weltkrieg. Eure Aufgaben reichen vom Identifizieren unbekannter Schiffe bis zum Versenken feindlicher U-Boote. Vor Eurer Kapitänskarriere kann in einem speziellen Menü der Schwierigkeitsgrad Euren Be-

dürfnissen angepaßt werden. Seid Ihr einmal auf hoher See, betrachtet Ihr die Umgebung (in ausgefüllter 3-D-Grafik) entweder von der Schiffsbrücke, durch ein Fernglas oder aus der Sicht dreier anwählbarer Bordkanonen. Per Joystick nimmt der Zerstörer Fahrt auf und ändert den Kurs, per Tasten lassen sich die Kanonen heben, senken und drehen. Zusätzlich zu den Bordkanonen und einem Radar ist Euer Schiff mit Torpedos, einem Sonar zur U-Boot-Jagd sowie speziellem Schadensbildschirm ausgestattet. *mh*

Wasserratten, die ungerne ein dickes Handbuch wälzen, bevor sie sich auf hohe See begeben, werden den Advanced Destroyer Simulator lieben. Denn im Advanced Destroyer Simulator wird, wie auch schon in dem Vorläuferspiel "Sherman M4", Action groß geschrieben. Auslaufen, aufspüren und losballern

Gut!



heißt die Devise — taktischer Freiraum bleibt kaum übrig. Dafür ist die Steuerung wunderbar einfach — nur wenige Tasten reichen aus, um den Zerstörer über Wasser zu halten. 15 Missionen bieten dem Einsteiger ausreichend Unterhaltung. Für einen beinhalten Simulationsexperten, wird etwas zu wenig geboten.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Futura, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Theo KRANZ VERSAND



GAMES, WITH POWER!

MEGA DRIVE: Midnight Resistance, Ka Ge Gi, Spiderman, Dick Tracy, Super Airwolf... **PC-ENGINE:** Bubble Bubble Ill, Tongue, Moto Racer II... **NEO GEO:** King of Monsters, Sky Soldier... **Lynx:** Zorlor Mercenary... **Game Gear:** Dragon Crystal... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir freuen uns! Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

VERSAND PER NN 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. PREISUND IRRTÜMER VORBEHALTEN. SANDBERGER STR. 6 8700 WÜRZBURG

In Würzburg ist der Mario® los!
Besucht unser neues Fachgeschäft.
Tolle Preise für Computer- und Videospiele. Neueröffnung: Juliuspromenade 11

NEU KATALOG/MAGAZIN KOSTENLOS

**MEGA DRIVE GAMEBOY NEO GEO GAMEGEAR
PC AMIGA PC-ENGINE NES. MASTER SYSTEM**

Tel.: 09 31/88 16 99

© Mario ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo

Das Buch für die Freunde von Chips und Humor



J. Graf

Murphys Computergesetze

Zwischen DIR und DOS, zwischen DEL und DISK – der nächste ERROR kommt bestimmt. Denn alles, was schiefgehen kann, geht auch schief.

Endlich wurde Murphys bekanntes Gesetz auch bei ROM und RAM erforscht. Dieses Buch schließt eine Lücke in der Murphyologie. Für alle Freunde von Chips und Humor.

1990, 153 Seiten
ISBN 3-89090-949-3
DM 9,90

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerefachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selbst Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

"3D CONSTRUCTION KID" wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß **"ANTARES"** zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interactive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

"ANTARES", das zeitlose Erlebnis, kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache...

...daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da – the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. **"RINGS of MEDUSA II"** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt, was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele
haben einen original
BONNICO-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!**

ZU WASSER, ZU LAND

UND IN DER LUFT

Swiv

Nach dem enttäuschenden "Saint Dragon" haben die Random-Access-Programmierer wieder zugelegt. Swiv ist ein stimmungsvolles Ballerspiel, das für handfeste Action auf dem Bildschirm sorgt. Da man sich die Art des Extras kurzfristig aus-

Gut!



suchen kann, kommt sogar eine strategische Note ins Spiel. Technisch fällt Swiv sowohl positiv (nachladen während des Spiels, viele Objekte gleichzeitig), als auch negativ (gelegent-

ches Ruckeln, relativ langsam) auf. Wenn man sich das Unterangebot an guten Actionspielen auf dem Amiga ansieht, dann steht dem Erfolg von Swiv (bis auf das erstklassige "Turrican II") wenig im Weg. Wer auf kernige Action mit leichtem Touch zur Unübersichtlichkeit und Hektik steht, der wird prima bedient. Erfrischend: Die knackigen Soundeffekte untermalen das Geschehen gut und werden von keiner Dudelmusik "erdrückt".

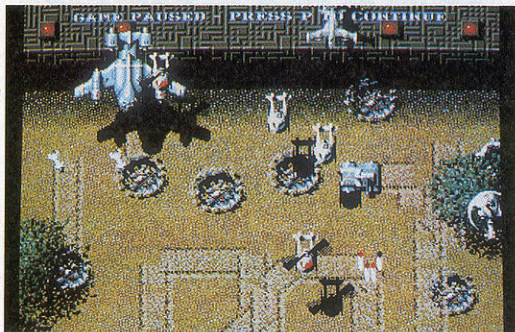
Leichter Touch zur Unübersichtlichkeit? Als Martin das schrieb, muß er wohl gerade eine ausgiebige "Musha Aleste"-Sitzung hinter sich gebracht haben: "Swiv" mit zwei Spielern wird teils so hektisch, daß man selbst den eigenen Abgang nicht bemerkt. Geschickteren Spielern soll es versehentlich auch schon gelungen sein, den Schüssen des eigenen Partners über die gesamte Spieldistanz

Gehst so



ga-Ballerieien wie "Xenon II" oder "Blood Money" nicht zurücksteht. Man darf so zumindest auf das nächste Random-Access-Produkt gespannt sein.

auszuweichen. Die Hektik ist ob der schönen Grafik und der vielen Details und Gags noch zu verschmerzen, die eine oder andere unfaire Stelle verleidet mir jedoch den Spaß an Swiv. Schade, da es technisch und atmosphärisch hinter Amiga-Ballerieien wie "Xenon II" oder "Blood Money" nicht zurücksteht. Man darf so zumindest auf das nächste Random-Access-Produkt gespannt sein.



Swiv deckt den Ursprung seltsamer Spuren im Kornfeld auf

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Storm, Zirkra-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

70%

Grafik: 79% Sound: 73%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

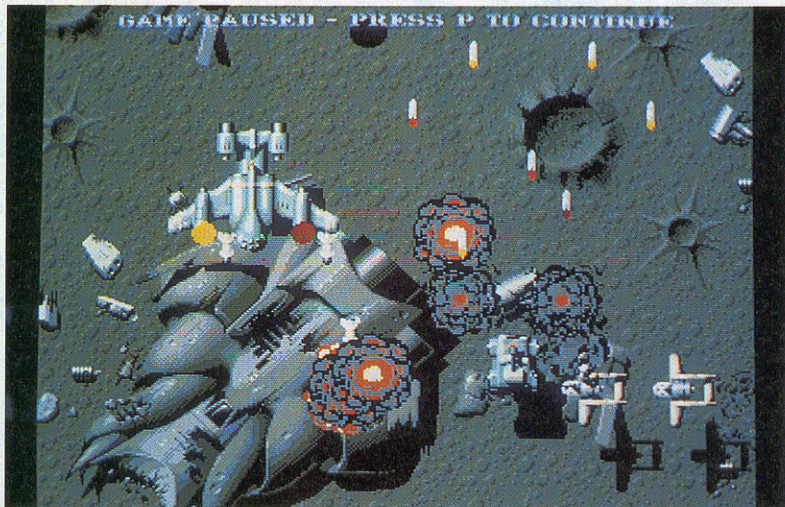
nicht geplant

Sache dem Vorgänger nicht zu ähnlich wird, scrollt die Landschaft bei Swiv vertikal von oben nach unten und nicht mehr von links nach rechts. Außerdem schaffen Random Access die Levels ab; vom ersten Sprite bis zum finalen Endgegnerkomplex darf man ohne Unterbrechung durchballern. Die Landschaft und die Gegner ändern sich natürlich trotzdem. Neben den üblichen Umweltvarianten findet der verdutzte

Spieler so z.B. auch eine originalgetreue Xevious-Sequenz. Die Extrawaffe spuckt in regelmäßigen Abständen einen Mittelgegner aus, während andere Gegner nach ihrem Exitus durchschimmernde Seifenblasen hinterlassen, die praktisch-schwerwie sowohl als Schutzschild als auch als Smart-Bomb dienen können. Reines Kanonenfutter sind alle weiteren Sprites — zu Wasser, zu Land und in der Luft. *wi*

Im Hubschrauber und im Jeep tobten sich vor knapp zwei Jahren Tausende von Ballerfreunden am Amiga aus. Die vertikal scrollende Actionorgie "Silkworm" der englischen Programmiertruppe Random Access schaffte es zwar nie zum internationalen Superhit, ließ Kritiker und Spieler jedoch gespannt auf weitere Titel der Entwickler hoffen. Nach einer enttäuschenden "Saint Dragon"-Umsetzung steht mit "Swiv" der inoffizielle Nachfolger zu Silkworm ins Haus. Der eigenwillige Zwei-Spieler-Modus ist geblieben; einer überfliegt im Helikopter das Schlachtfeld, der andere muß im Jeep während des ganzen Spiels auf dem Erdboden umhertuckern. Damit die ganze

Atmosphärische Ballerei:
Die Hintergrundgrafiken sind durchgehend brillant. (Amiga)





ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Mehr als 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Kostenlose Videopreisliste anfordern!

Programme	Amiga	Atari ST
Aces of the Great War **	73.90	73.90
Adv. Destroyer Simulator **	73.90	73.90
Antares ***	74.90	74.90
Bard's Tale III (kompl. dt.)	84.90	84.90
Centurion: Def. of Rome **	59.90	59.90
Chip Challenge	64.90	64.90
Chuck Yeager's 2.0	58.90	58.90
Cruise for a Corpse	58.90	58.90
Cybercom 3	58.90	58.90
Das Boot *	69.90	69.90
Gauntlet 3D ***	81.90	81.90
Midwinter II ***	77.90	77.90
PGA Tour Golf **	84.90	84.90
Sikworm IV **	58.90	58.90
Sim City/Populous Doppelpack	72.00	72.00
Ski or Die *	64.90	64.90
Spirit of Excalibur **	73.90	73.90
Super Monaco Grand Prix	58.90	58.90
Supercars II **	58.90	58.90

EYE OF THE BEHOLDER**

Starkes Rollenspiel (voll VGA bei MS.DOS)

MS-DOS 74.90
AMIGA 74.90

MS-DOS

Aces of the Great War ** (5*+3)	86.90
Adv. Destroyer Simulator **	73.90
Airline Transport Pilot (ATP)	86.90
Countdown	89.90
Dark Heart of Urdul * (5*+3)	84.90
Dark Knights of Krynn	73.90
Das Boot *	89.90
Flight IV Designer *	99.00
Hard Drivin' II **	72.00
Jettlighter II *** (5*+3)	86.90
Lexicross ***	64.90
Mario Andretti ***	73.90
Midwinter II ***	86.90
N.A.R.C. ***	64.90
Nam ***	86.90
Sim Earth **	93.90
Spellcasting 101 (Sorcerers get...)	78.90
Spirit of Excalibur **	86.90
UWS II **	79.90

GODS **

Intelligentes
Geschicklichkeitsspiel mit
starken Grafiken

AMIGA 64.90
Atari ST 64.90

SPEZIELLE ANGEBOTE

1 MB Speichererweiterung für Amiga 500	94.90
3.5" Laufwerk Slimline für Amiga	169.00
Larry-Badetuch (150x80 cm)	29.90
Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele + ...)	309.00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 58

Köln 1

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 28

Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 28

Düsseldorf 1

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 38 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Innen- und Prospektendrucke vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei
Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in
Kürze erwartet. (**) = deutsche Anleihe

Deutschlands leistungsfähigsten

BLITZ-VERSAND

erreichen Sie unter der

SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selbst Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt?

"3D CONSTRUCTION KID" wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß "ANTARES" zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabyte-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interaktive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau.

"ANTARES", das zeitlose Erlebnis, kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache...

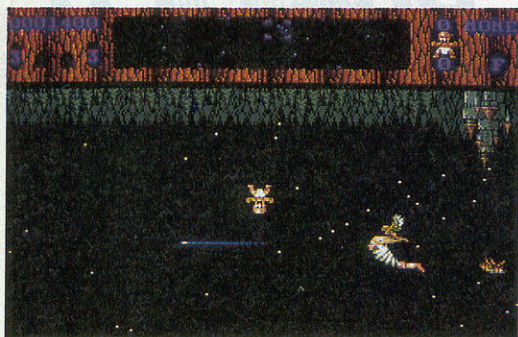
...daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da - the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. "RINGS of MEDUSA II" entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt, was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele
haben einen original
BONNICO-Aufkleber!

Bei Graumärkten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Die Flügel flattern, der Busen wagt: Mami rettet uns aus bitterer Not

MIT MAMI IM WELTRAUM

Insects in Space

Abteilung verdrehter Geschmack und seltsamer Humor: Um das "Defender"-Thema zeitgemäß aufzuarbeiten, lassen Sensible Software diebische Insekten, schreiende Windelträger und eine barbusige Blondine auf den verdutzten Computerspieler los. "Insects in Space" gilt es abzuknallen, bevor auch das letzte Baby geklaut und aus großer Höhe fallen gelassen worden ist. Der Bildschirm scrollt horizontal und ein wenig nach oben und unten. Auf zwei Landschaftszeilen am oberen und unteren Rand liegen hilflose Babys in der Sonne. Ein spitzer Schrei bedeutet "Mami, die bösen Insekten haben mich gekidnappt!" und Mutti flattert, nach kurzem Blick auf den Radar, an den Ort des Verbrechens. War sie nicht fix genug, hat der geflügelte Räuber einen Mutanten aus dem Kleinkind hervorgezaubert und das nutzlos gewordene Baby befindet sich bereits wieder im freien Fall. Mami muß schnell zugreifen... Gerettete Babys können wahlweise auf den Erdboden zurückgebracht, oder zu Extrawaffen und Level-Skips verwurscht werden. *wi*

Trotz einiger neuer Spielelemente und der abgedrehten Hintergrundscheit bleibt Insects in Space dem Automatenoldie Defender beruhigend nahe. Wer diesen Actionklassiker mochte, wird mit dem Amiga-Clone gut bedient: Gnadenlos schnell rast man über die Spielfläche (und meist in den

Geht so



erstbesten Gegner). Frust und Sucht liegen bei Insects in Space hautnah beieinander. Hat man sich festgebissen, stören auch die ein oder zwei Bugs des Programmes nicht sonderlich. So kann man einige Monster nicht mehr abknallen, wenn man ihnen bis auf den letzten Pixel nahegekommen ist.



Der Kampfverlauf wird kommentiert (Amiga)

ZWISCHEN DEN SEILEN

Boxing Manager

Der Profiboxer ist den ganzen Tag damit beschäftigt zu trainieren, Sparringpartner zu verschleifen und seinen Mundschutz in Schuß zu halten. Wer nimmt dem vielbeschäftigten Recken die geistige Arbeit ab, arrangiert Titelkampf und Prämienüberweisung? Der getreue Manager natürlich. Mit "World Championship Boxing Manager" wurde das "Football Manager"-Spielprinzip zur Fleischklopper-Sportart Boxen transferiert. Ihr steigt nicht selber in den Ring, sondern managt bis zu fünf verschiedene Nachwuchs-Rok-

kys. Durch Festlegen eines strammen Trainingspensums und die Wahl der richtigen Kampfpartner müßt Ihr Eure Schützlinge langsam in der Welttrangliste nach oben führen. Die Liste umfaßt 100 Kämpfer, die sich als computergesteuerte Rivalen erweisen. Steigt einer Eurer Jungs in den Ring, könnt Ihr nicht mehr ins Geschehen eingreifen. Zwei Sportreporter kommentieren dann (erfreulicherweise auch in Deutsch) den Kampfverlauf. Der Spielstand darf beim strategischen Rumgeknuße gespeichert werden. *hl*

Nette Idee: Nachdem sich die meisten Box-Actionspiele als ziemliche Handtuchwerfer entpuppten, geht Krisalis diese Sportart von der Managementsseite an. Die Bedienung ist leicht, der Spielwitz für Freunde solcher Sportfüßleien zunächst erfreulich. Die Grafiken sind etwas laienhaft (der Abscheu-

Geht so



lichkeitspreis geht an die EGA-Grafik der MS-DOS-Version), aber das stört nicht weiter. Leider wird's rasch langweilig: Viel mehr als das Training umstellen und Kämpfe arrangieren kann man nicht anstellen. Ab dem zehnten Mal nervt's: Mangelnde Abwechslung versetzt dem Programm den technischen K.O.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirkas-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 64 %

Grafik: 57 % Sound: 60 %
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

bereits veröffentlicht, jedoch nicht getestet

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis, Zirkas-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 38 %

Grafik: 45 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 38 %

Grafik: 45 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 38 %

Grafik: 45 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: leicht

C 64 38 %

Grafik: 45 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: leicht

U.S. GOLD KOMMT AUF TOUREN

Super Monaco GP

Das populärste Rennspiel des letzten Jahres, Segas "Super Monaco GP", fand bereits seinen Weg vom Automaten auf diverse Spielkonsolen. US Gold holten mit diesem Titel zum Rundumschlag aus und veröffentlichten die 3-D-Raserei für alle gängigen 8- und 16-Bit-Homecomputersysteme.

Dem Titel zum Trotz tritt der Spieler nicht nur in den Straßenschluchten von Monte Carlo, sondern auch auf Rennstrecken in Spanien, Frankreich und Brasilien an. Drei

terwolken den Himmel und warnen den Spieler vor riskanten Kurven- und Überholmanövern auf tückisch-nassem Asphalt. Das Geschehen sieht man aus klassischer Fahrerperspektive, mittels eines breiten Rückspiegels läßt sich die Konkurrenz, durch diverse Anzeigen die gesamte Rennsituation im Auge behalten. Fünf Runden müssen gegen ein schrumpfendes Positionslimit gefahren werden. Gehört man z.B. in der dritten Runde nicht zu den sechs schnellsten Piloten, hat sich's ausgerast. *wi*

Mit dieser Automatenumsetzung haben sich die Jungs von Probe sichtlich Mühe gegeben. Die Schwächen der Amiga-Hardware lassen sich natürlich nicht ausmerzen; einige Features, die sich auf dem Automaten, nicht jedoch in der Mega-Drive-Version finden, wurden trotzdem in die Computerspielversion gepackt. Grafisch ist das Programm

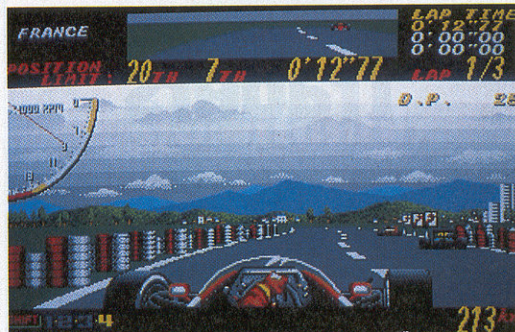


ganz klar stärker als Segas Heimversion. Palmen, Tribünen und ganze Häuserblocks säumen den Streckenrand und alle Formel-1-Wagen sind unterschiedlich bemalt. Der Sound ist anständig, die Spielbarkeit hoch. So bietet allein die mickrige WM-Saison mit nur vier verschiedenen Rennstrecken wirklich Anlaß zur Klage.

WM-Saison mit nur vier verschiedenen Rennstrecken wirklich Anlaß zur Klage.

Flitzer stehen beim Kampf um diese Miniweltmeisterschaft zur Auswahl: Der Automatenrennwagen ist einfach in der Bedienung und damit jedem Anfänger zu empfehlen; aufgrund der mickrigen PS-Zahlen des Automatikboliden fällt's jedoch nicht leicht, dem Feld zu folgen. Die stolze Luxusausführung mit sieben Gängen läßt dafür die Konkurrenz spätestens auf der ersten längeren Geraden stehen — viel Schaltübung vorausgesetzt. Vor dem jeweiligen Rennen braust man alleine um eine gute Startposition. Am Tag des eigentlichen Rennens spielt dann das Wetter eine große Rolle: Bei "Wet Conditions" verhängen graue Gewit-

In Brasilien findet eines der vier WM-Rennen statt



Gewitterstimmung: Richtige Rowdys rasen auch im Regen (Amiga)

Wunder gibt es immer wieder: Nachdem U.S. Gold zuletzt eine Automatenumsetzung nach der anderen böse in den Sand setzte, entpuppt sich Super Monaco Grand Prix als ebenso dicke wie angenehme Überraschung. Das Fahrgefühl ist erfrischend

Gut!



1:1-Umsetzung der Automatengrafik, bietet aber genug Details, um ein Eindösen am Steuer zu verhindern. Erweist sich die Motivation trotz der etwas mickrigen Streckenanzahl als ganz passabel. Wer ein geradliniges, unkompliziertes 3-D-Rennspiel sucht, wird von Super Monaco Grand Prix nicht enttäuscht werden.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

78%

Grafik: 82%

Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



DALLAS IM WELTRAUM

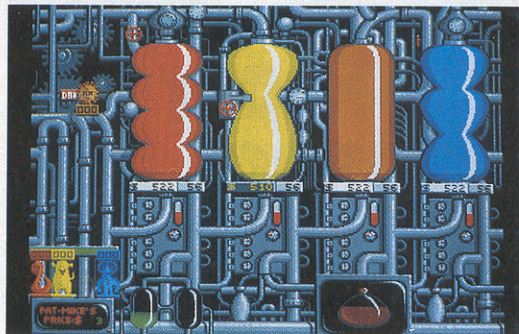
Traders

Als der Planet Fat-Star noch Erde hieß, gab es mal ein Spiel mit dem Namen "M.U.L.E.". Noch bevor man sich entschließen konnte, eine Deluxe-Version dieses Kultspiels zu programmieren, veröffentlichten die cleveren Schweizer von



Linol ein Spiel namens Traders, worauf sich eine Menge Programmierer in den Allerwertesten bissen. Die Ähnlichkeiten sind wirklich frappierend: Vier kleine knuddelige Aliens, eine in Produktionsfelder unterteilte Planetenoberfläche und Han-

delsequenzen in Echtzeit. Trotzdem ist Linol ein eigenständiges Spiel gelungen, das dem Vorbild in Sachen Spaß nicht viel nachsteht. Die Mischung aus Strategie und witzigen Actioneinlagen mit abgedrehter Grafik hält lange gefangen. Besonders, wenn mehrere Spieler die Stellung des Oberkapitalisten anstreben, bleibt kein Auge trocken. Trotz des hohen Witzfaktors sind die strategischen Elemente äußerst anspruchsvoll und lassen Gelegenheitsspieler schnell im Regen stehen.



Blumenhandel im Zeitalter von Robotern und Raketen (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Linol, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

71%

Grafik: 58% Sound: 28%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Vor 2000 Jahren hieß der Planet Fat-Star noch Erde. Inzwischen sind die Ureinwohner, sogenannte Menschen, ausgestorben und geschäftstüchtige Aliens haben den Planeten besiedelt. Diese Wesen sind grün, gelb, blau oder rot und nennen sich Plubber. Ein Plubber hat nur eins im Sinn: Geschäfte! Bevor die knuddeligen Fremdlinge jedoch ihrer Leidenschaft fröhnen können, heißt es zunächst einmal produzieren. Ausgestattet mit einem Grundkapital, steckt jeder der vier Aliens auf einer 8 x 8 Felder großen Spielfläche seinen Claim ab. Anschließend kann der Jungunternehmer eine von drei Anbauarten wählen: Er kann Hasen züchten, sich der Parfümherstellung widmen oder in Wasserbeeten Rosen züchten. Jede dieser Anbauarten hat eigene Vor- und Nachteile; ist stark von Witterungsbedingungen und den vorhandenen Rohstoffen abhängig.

Wie es sich für ein richtiges Alien gehört, können die Plubber mit ferngesteuerten Raketen andere Planeten plündern und so ihr Finanzkonto aufbessern. In Handelssequenzen, die in Echtzeit ablaufen, werden die erwirtschafteten Erträge meistbietend verschachert. Ein Plubber der sich der Rosenzucht verschrieben hat, braucht z.B. genügend Wasser, damit seine Blümchen nicht vertrocknen. Andererseits kann er seine Rosen als Futter an einen Hasenzüchter

verkaufen. Es heißt also genau Verlust und Gewinn abwägen, bevor man sich in ein ungewisses Geschäft einläßt.

Alle Anbaufelder in "Traders" werden von einem äußerst ungemütlichen Kerlchen verpachtet, der sich am liebsten von Weinbergsschnecken ernährt. In jeder Spielrunde müssen die Plubber einen bestimmten Betrag dieser schleimigen Burschen abgeben, sonst werden bereits bebaute Felder konfisziert oder zerstört.

In höheren Spielstufen können die Plubber in vier Läden ihren persönlichen Kampfrobo- ter zusammenkaufen, der dann in einer Aktionsequenz auf Beutezug geht. Auf einer strategischen Karte werden Verteidigungsstellungen aufgebaut, Raketenwerfer positioniert und Minenfelder angelegt. Jetzt heißt es, möglichst geschickt mit dem eigenen Roboter die

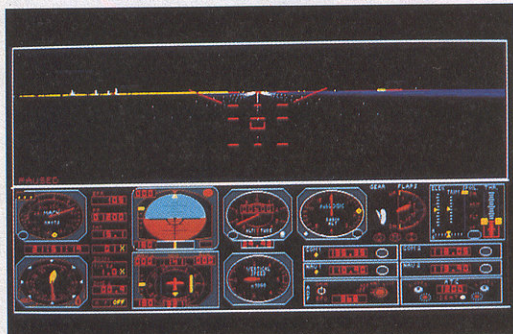
Stellungen der Gegner zu zerstören und die Lagerhäuser der Konkurrenten zu plündern.

In Traders können bis zu vier Spieler ihr Glück als Planetenprospektoren versuchen. Fehlende menschliche Partner werden durch einen Computergegner ersetzt, dessen Stärke einstellbar ist. Alle Aktionen werden mit dem Joystick ausgeführt.

vvw



Ein Plubber kommt selten allein: die Oberfläche von Fat-Star (Amiga)



Nachtanflug mit einem Jumbojet (MS-DOS/ VGA)

DÜSENZWERG

A.T.P.

Flugenthusiasten, die sich am liebsten mit einem simulierten Flugzeug am heimischen Computer vergnügen, bekommen gewichtigen Nachschub. Von der gleichen Firma, die uns schon den Simulationsdauerbrenner "Flightsimulator IV" bescherte, erscheint nun der "Airline Transport Pilot", oder kurz "A.T.P.". Statt mit der bekannten Cessna oder dem Lear-Jet dürfen Sie Ihre fliegerischen Künste an den Flugzeugriesen Boeing 737, dem Jumbo 747 oder dem Airbus A320 ausprobieren. Wie schon beim Flightsimulator

IV wurde größter Wert auf realistischen Flugbetrieb gelegt. So findet der heimische Pilot eine Flugzeuginstrumentierung, die der "echter" Flugzeuge kaum nachsteht. Auf dem Rollfeld wie auch am Pixelhimmel herrscht reger Flugbetrieb. Einstellbare Wetterverhältnisse sowie Tag- und Nachtflüge gehören ebenso zum Repertoire des A.T.P. wie der Autopilot, Blindflug und realistische Funkstationen. Grafisch hat sich nicht viel geändert. Ausgefüllte 3-D-Grafik, die allerdings einen flotten AT benötigt. *mh*

Flugfreaks auf aller Welt atmen auf: Der A.T.P. stellt sie vor neue fliegerische Herausforderungen. Wer mit der Cessna des Flightsimulator IV schon fleißig Kurven am Himmel drehte, wird sich an Bord des simulierten Jumbos sofort

wohl fühlen. Die Instrumententafel läßt ebensowenig Wünsche offen wie die im "echten"

Gut!



Flugbetrieb. Leider benötigt man für eine ausreichend gute Grafik und ein tadelloses Fluggefühl einen sehr schnellen AT. Ohne genügend Rechenpower, werden die Düsenjets zur lahmen Schnecke. Zudem ist das Umherbrausen mit einem Jumbo, so realistisch dies auch auf Dauer etwas langweilig ist.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Sublogic, Zirkapreis: 140 Mark

MS-DOS 76 %

Grafik: 51 % Sound: 14 %

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Ein Spielführer steigert Ihre Spiel-Stärke



H. Lenhardt/M. Hengst
100 aktuelle PC-Spiele
Tests, Tips und Tricks

Die neue Generation hochkarätiger Computerspiele verspricht anspruchsvollste Unterhaltung, doch so manches Spiel entpuppt sich als Flop.

Damit Sie beim Spielekauf von großen Enttäuschungen verschont bleiben, fühlen unsere beiden Autoren – Journalisten im Bereich Computerspiele und Kenner dieses Marktes – 100 PC-Spielen kritisch auf den Zahn.

Dazu gibt es einen Sonderteil mit Komplettlösungen für besonders populäre PC-Spiele. Die beiliegende Diskette enthält »Grand Monster Slam«, ein voll spielbares Profiprogramm.

1990, 293 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-927-2

DM 39,-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

1986/102

POWER PLAY

Ihr zahlt pro Heft im
Abo nur 5,80 DM
anstatt 6,50 DM!

Ihr erhaltet POWER PLAY
noch bevor sie am Kiosk
erscheint!

Die Lieferung
kostet Euch
keinen Pfennig
extra!

Im Abo
nur
5,80 DM!



Im Abo inkl.: das
Star-Killer-Puzzle!

Ihr könnt
vierteljährlich,
halbjährlich oder
ganzjährig
bezahlen!





Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY



1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

JAHRES-ANGEBOT



Das Abo inklusive Star-Killer-Puzzle! ...wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??? !!!



POWER PLAY

EINZELHEFT-BESTELLUNG



Telefonische Bestellung unter: (089) 20 251 527



LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoïd 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucasfilms Loom 6/90 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradus 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft _____ DM

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft _____ DM

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) _____ DM

Ich bestelle _____ Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) _____ DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle _____ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM _____ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

POWER PLAY

MITMACH-KARTE

Eure Nachricht an die Redaktion...



Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: _____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen _____

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen _____

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon(Vorwahl) _____ Alter _____

Datum, 1. Unterschrift
Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ 01/AD 10 15

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Absender:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon(Vorwahl) _____

Datum, Unterschrift _____

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender: _____

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon(Vorwahl) _____

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO



**Fast geschenkt:
Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkmen.**

**Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...**

BOMICO TOP TEN

1. Sim Earth
2. MIG 29 Fulcrum
3. Transworld
4. Hard Drivin' II
5. Antares
6. Billy the Kid
7. On the Road
8. F-29 Retaliator
9. Sim City
10. Invest

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

BRIEF KASTEN

Die POWER-PLAY-Papiere

Wahnsinn, Spitze! Wer die Idee zu dem "Fotoroman" in Ausgabe 3/91 hatte, darf sehr stolz auf sich sein. Das war mit Abstand das Originellste, das es zur Zeit im Spieletestblätterwald zu sehen gibt! Noch dazu war es urkomisch. Bei Michael Hengsts Part kringelte ich mich vor Lachen (Wo hast Du denn Deinen Indy-Hut her, Michael?).

Stefan Wilkofer, Schönbach

Von Indy — Scherz beiseite. Das schmecke und leider auch recht teure Filzstück habe ich über den deutschen Vertrieb von Lucas-Filmgames ergattern können. Leider gibt's den Hut momentan nicht mehr. mh

Ent-"Warning"

Ich schreibe Euch wegen des Leserbriefes von Hans-Peter Fiskus (POWER PLAY 3/91). Er beklagt sich darüber, daß bei ihm F-16 Falcon nach kurzer Zeit die Meldung "Warning" aus dem Lautsprecher ertönt. Ich bin ebenfalls stolzer Besitzer von Falcon und kannte das Problem nicht, da das Programm bei mir einwandfrei lief. Eines Tages wollte ich mir aber eine Sicherheitskopie erstellen. Ich kopierte die beiden Disketten und lud das Programm. Alles verlief normal. Doch nach etwa 20-30 Sekunden, nachdem ich von der Startbahn abhob, hörte ich ein Maschinengewehr, aus dem Lautsprecher ertönte "Warning, Warning..." und ich schmierte ab, obwohl keine Mig in der Nähe war. Dasselbe passierte auch, wenn ich auf der Startbahn stehen blieb und die Triebwerke aus-

geschaltet ließ. Das alles geschah aber nur mit den beiden Sicherheitskopien, nicht mit den Originaldisketten.

Meiner Meinung nach ist das ein versteckter Kopierschutz, der die Kopien unbrauchbar macht und somit vor der illegalen Verbreitung des Spieles schützt. Wenn aber der Kopierschutz wie bei Hans-Peter Fiskus schon auf den Originaldisketten aktiv ist, ist das natürlich schlecht. Warum das Programm auch nach mehreren Umtauschen nicht läuft, kann ich allerdings nicht verstehen. Vielleicht sollte sich Hans-Peter mal direkt an den deutschen Distributor wenden. (Adresse: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2).

Marco Mayer, Oestrich-Winkel

Umsteigen mit Problem

Ich besitze seit drei Jahren einen Atari ST und möchte nun auf den Amiga 500 umsteigen. Wie kann ich den künftigen Amiga an meinen Atari-Farbmonitor SC 1224 anschließen, an unserem Fernseher befindet sich keine Scart-Buchse. Verändert sich dabei die Qualität der Grafik stark?

Thomas Künstele, Tübingen

Du dürftest große technische Probleme damit haben. Deinen Amiga an den alten Atari-Monitor anzuschließen — wegen des Atari-spezifischen Anschlußkabels. Einen Adapter für diesen Fall habe ich

noch nicht zu Gesicht bekommen. Du wirst wohl in den sauren Apfel beißen und Dir zu dem Amiga auch noch einen passenden Monitor anschaffen müssen. mh

Zahlensalat

Ich interessiere mich sehr für US-Militärflugzeuge. So war ich überrascht, als ich in Ausgabe 3/91 drei Mal die Flugzeugbezeichnung "F-115 A" entdeckte. Dieses neue Computerspiel von Microprose mit dem Namen "F-115 A Nighthawk", wird von Ihnen in dem Bericht von der Computermesse in Las Vegas kurz beschrieben. Es soll der Nachfolger der Stealth Fighter-Simulation "F 19 Stealth Fighter" sein. Doch ich kenne keinen Stealth Fighter mit der Bezeichnung "F 115 A", nur einen "F117 A". Es würde mich interessieren, ob der Fehler bei Microprose oder bei Ihnen liegt.

Peter Schier, Allmersbach

Allen F 115 A's zum Trotz wird die neue Simulation natürlich "F117 A Nighthawk" heißen. mh

Frech

Also, als ich mir die neue POWER PLAY kaufte und darin blätterte, fand ich einen sehr interessanten Titel auf Seite 30 über Mad Max' CD. Sehr gut, echt, endlich mal Gutes außerhalb der Software. Aber dann trifft mich doch der Schlag! Ihr erfrecht Euch doch tatsächlich, nur

so nebenbei zu erwähnen, daß es eine Dungeon-Master-CD zu kaufen gibt. Die Bestelladresse dazu gehört ja wohl auf die Titelseite! Ihr müßt mir unbedingt sagen, wo es die Dungeon-Master-CD gibt.

Claus Wingolf, Clausthal

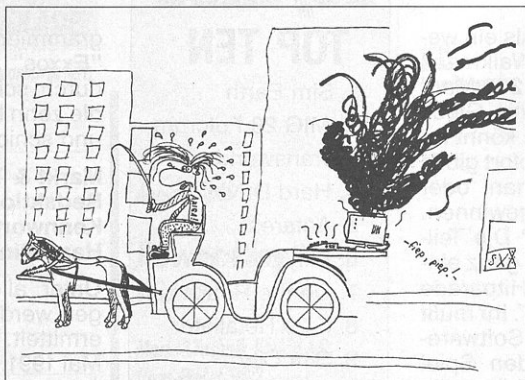
Momentan ist die "Dungeon Master CD" nicht im Handel erhältlich. Die CD war eine Beigabe für die japanische und amerikanische CD-ROM-Version des Rollenspiel-Klassikers für den FM-Towns Computer. Zudem wurden einige hundert Chaos strikes Back-Amiga Disketten mit der CD zusammen ausgeliefert (war meines Wissens aber nur in den USA der Fall). Wenn die CD einzeln zu kaufen ist, werden wir Euch selbstredend darüber informieren. mh

Mehr davon!

Was mir den Kugelschreiber in die Hand zwang, war der Ärger über einen Artikel von Martin Gaksch. In der Vorschau der POWER PLAY 2/91 als "Sonderteil über den Game Boy" angekündigt, und auf dem Titel der POWER PLAY 3/91 fast als Titelseite angekündigt, erscheint da eine schlappe Seite (wenn man die ohnehin üblichen Spielberichte außer acht läßt). Ich hätte den Artikel fast überlesen. Also, unter einem Sondereitel verstehe ich schon was anderes. So sechs Seiten wie bei "Drachendonner" hätte ich schon erwartet. Und an Zubehör gibt's ja auch etwas mehr als die beiden vorgestellten Teile. Ich würde mich freuen, wenn Ihr das mal nachholen würdet.

Axel Steg, Stölpe

Aus Platzgründen mußten wir leider das etwas umfangreich geplante Special über den Game Boy kürzen. Alle wesentlichen Informationen, die wir zu diesem Thema loswerden wollten, sind allerdings in dem Artikel enthalten. Wir haben die 15 besten Spiele präsentiert und über die beiden Zubehörite geplaudert. Ich hätte mir auch etwas mehr Platz gewünscht, doch zugunsten weiterer Videospieletests mußten wir uns etwas zügeln. Da wir auch zukünftig regelmäßig über Game-Boy-Neuheiten berichten werden, ist das Schrumpfen des Artikels nicht ganz so tragisch. mg



Claas Brühler aus Guarrenburg zeichnete den "R-Type-geschädigten Amigianer" — man beachte die Rauchentwicklung

WAL-VERSAND SERVICE

Versand Service

WAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

PC/IBM

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

ATOMINO	38,90
B.A.T. DT.	54,90
BIG BUSINESS DT.	29,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	54,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	49,90
CENTRAIR ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	49,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	38,90
CREATIVES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT.	54,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN DT.	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGONS BREED DT.	54,90
EDITION ONE	49,90
EMILYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX PORTING GOLD *	37,90
ESWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	54,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2 *	47,90
GUNSHI	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	54,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	49,90
INQUEST DT.	47,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETRIX DT.	38,90
LEUZZ	38,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED *	38,90
MANIC MANSION KOMPL. DT.	49,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOJACK *	37,90
N.C.T.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	37,90
NIGHT DEFENDER ACTION DT.	37,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
PAK DT. CARTRIDGE *	37,90
PANG DT. CARTRIDGE *	37,90
PIRATES	58,90
POOLS OF RADIANCE	49,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
RICK DANBERG 2 DT.	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	49,90
REBELS	49,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	47,90
ROCKSTAR	47,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SECRET OF THE BEAST CARTRIDGE	59,90
SILENT SERVICE	37,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARSHIP DT.	37,90
STRIDER 2 DT.	36,90
SUMMER CAMP	36,90
SUMMER MONACO GRAND PRIX *	45,90
SUN CITY OFF ROAD RACER	45,90
TESTDRIVE 2	25,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
THE BREAK DT.	27,90
TO K.I. DT. CARTRIDGE *	49,90
TOTAL RECALL DT.	49,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNERLICHES GESCHICHTE 2 DT.	69,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTITS DT.	37,90
WHEELS OF FIRE	37,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

4 D SPORTS BOXING	69,90
4 D SPORTS DRIVING	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	89,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	89,90
ATOMIC DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BLUE MAX	89,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT. *	89,90
CITADEL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	65,90
CRASH COURSE DT.	79,90
CRIMEWAVE DT.	79,90
DAS BOOT	69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN *	69,90
DUNGEONMASTER DT. *	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT. *	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LUSTIG DT.	89,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X	72,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD DRIVEN 2	39,90
HARD NOVA DT.	54,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	89,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	59,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	89,90
LEMMINGS DT. LARRY 3 KOMPL. DT.	89,90
LEMMINGS DT.	89,90
LHX-ATTACK CHOPPER	89,90
LIFE AND DEATH 2	89,90
LIGHTSPEED	89,90
LINXS NUR VGA	79,90
LORD OF THE RINGS	89,90
MIG 29 FULCRUM DT.	89,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	89,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	72,90
N.A.M.	72,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90
PINBALL	49,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	64,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	79,90
RED BARON	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON	59,90
ROAD CARDS SCEN. TO 3	79,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. VERS.	79,90
SHANGHAI 2	75,90
SIM CITY SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	89,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS.	39,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	39,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	39,90
MIDI BOX 3D SOUNDBLASTER	89,90
SPACE QUEST 4	89,90
SPACE QUEST 4	89,90
SPELLCASTING 101	79,90
STELLAR 2	79,90
STRANZA *	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER	39,90
THEIR FINEST HOUR	39,90
PRACON 2	72,90
ULTIMA 6	72,90
U.S.M. 2 DT.	72,90
WARLOCK	72,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTITS DT.	64,90
WHALES	64,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WING COMMANDER	235,90
WING COMMANDER DATA DISK	235,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90
ZELAND	54,90

688 ATTACK SUBMARINE DT.	65,90
10 TANK KILLER 1 MB	84,90
ATOMIC DESTROYER SIMULATOR	89,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90
ATOMIC	59,90
BACKGAMMON DT.	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BATTLECRAND DT.	65,90
BATTLESTORM	65,90
BETRAYAL DT.	65,90
BILLARD 3D	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BLUE MAX 1 MB	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *	72,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	69,90
CHAS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHIPS CHALLENGE	65,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	65,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90
DELUXE PAINT	119,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUCK TALES DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT. (1MB)	65,90
EDITION VOL. 1 COMPIL.	65,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LUSTIG DT.	13,90
EXTERMINATOR DT.	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	51,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F29 RETALIATOR	69,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90
GEM X *	39,90
GHENGIS KHAN DT.	65,90
GODS DT. *	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVEN 2	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HUNT FOR RED OCTOBER	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	59,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	59,90
INSECTS IN SPACE	59,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FROM THE CLOSET 1 MB DT.	65,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90
KILLING CLOUD	59,90
KINGS QUEST 5 1 MB	59,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	59,90
LEMMINGS DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
MANIC MANSION DT.	69,90
MATRIAL CHALLENGE DT.	65,90
LUPO ALBERTO *	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAMIC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MICKY - VERURTEKTER ZOO	65,90
MIG 29 DT.	89,90
M.U.S.D. DT.	65,90
N.A.M.	69,90
NINE LIVES *	49,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LOSUNG	11,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	59,90
PARADISE 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT. *	65,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER	49,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POPULUS DT.	54,90
POPULUS DATA DISK DT.	54,90
POWERMONSTER DT.	55,90
POWERMONSTER DATA DISK DT.	54,90
PYRAMAX	54,90
QUEST FOR GLORY 2 *	85,90
RAILROAD TYCOON DT.	69,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90
REVELATION	49,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	79,90
SKI OR DIE DT. *	65,90
SPINDRIZ WORLDS DT.	65,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	59,90
STARSHIP	59,90
SUMMER MONACO GRAND PRIX	59,90
SWIV SILVERSTAR 1 MB	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90
TESTDRIVE 2	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90
SHANGHAI 2	59,90
SIM CITY YEAR COMPIL.	39,90
THE POWER	39,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB	69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2	79,90
TOOKI DT.	65,90
TORVAK THE WARRIOR *	59,90

TOWER FRA. DT. 1 MB	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TURRICANE DT.	54,90
TURRICANE 2 DT.	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
U.S. 2 DT.	72,90
VROOM	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB	69,90
WARLIEP *	59,90
WARLOCK THE AVENGER	59,90
WORLDWIDE 2	65,90
WINGS DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZAK MC KRACKEN 2	59,90
ZOUT DT.	54,90

PREISHITS 16 BIT

ATARI AMIGA

1ST PERSONAL PINBALL	24,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTER	24,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYCLIES	24,90
DATASTORM	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
QUANTUM	24,90
GOLF BASEBALL	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT	24,90
HOOF OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90
MIG 29 COPIEMASTER	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MONKWALKER	24,90
QUARTZ	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCKN'ROLL	24,90
ROCKSTAR	24,90
R-TYPE	24,90
S.V.F. HONDA	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILVERWORM	24,90
SIM CITY DT. KORZAN	59,90
SPELLFIRE SURGEON	24,90
SPHERICAL	19,90
STORMLORD	24,90
SUMMER OLYMPIAD	19,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
WIZBALL	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FOR 80 X 3.5" DISKS	19,90
ELECTR. BOX FÜR 80 X 3.5" DISKS	39,90
EXTERNE LAUFWERK 5.25"	209,90
EXTERNE LAUFWERK 5.25" 3.5"	189,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	89,90
INTERNET	19,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	29,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS WEISS	79,90
MOUSE JOYSTICK UMSETLER	49,90
MUSE JOYSTICKVERLÄNGERUNG	8,90
MUSE SET	19,90
MUSE SET	19,90
PARALLAX-RT-ERWEITERUNG	17,90
SPICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VERFÄHRUNG AUF 1 MB	29,90
X-COPY 2 INCL. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR A HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9,90
3.5" 2 DD NoName 10er	19,90
5.25" 2 DD NoName 10er	5,90
5.25" 2 DD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STÜCK. FRAGEN !

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CASIMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OF HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
KORSTONEN	19,90
LAST NINJA 2	19,90
MANAC MANSION	19,90
SHARKY'S 3D POOL	19,90
SOKOBAN	19,90
THE BATTLE SIMULATOR	19,90
SUMMER EDITION	12,90
WINTER EDITION	12,90
SUMMER WONDERBOY	12,90
TYPOON OF STEEL	17,90

SONDERPOSTEN IBM

CALIFORNIA GAMES	19,90
SILENT SERVICE	29,90
SHARKY'S 3D POOL	29,90
SUMMER EDITION	19,90
WINTER EDITION	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AB SOFORT ! HEUREKA LERN SOFTWARE

FÜR C64 DISK AMIGA UND PC

LISTE ANFORDERN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGNUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Kompartisse angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES

je 14,90

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Adv. Tactical Fighter	68,90	68,90	68,90
Backgrounds	58,90	68,90	68,90
Ballads	58,90	68,90	68,90
Bar's Tale III	68,90	68,90	68,90
Baron Command	68,90	68,90	68,90
Battlestorm	68,90	68,90	68,90
Beysal	78,90	78,90	68,90
Big Business	58,90	58,90	68,90
Bill & the Kid	68,90	68,90	68,90
Black Rogers - deutsch	98,90		98,90
Caliber	68,90	68,90	68,90
Car-Ver	68,90	68,90	68,90
Cardinal of Kremlin	78,90	78,90	68,90
Challengers	68,90	68,90	68,90
Class Simulation	68,90	68,90	68,90
Countdown	68,90	68,90	68,90
Cover Action	68,90	68,90	68,90
Cross Course	68,90	68,90	68,90
Das Boot	68,90	68,90	68,90
Demons	58,90	58,90	68,90
Dragon Breed	68,90	68,90	68,90
Duck Tales	68,90	68,90	68,90
Elyria	78,90	78,90	68,90
Egypt Sporting Gold	68,90	68,90	68,90
Eye of Beholder	68,90	68,90	68,90
F-16 Miss. Disk II	58,90	58,90	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90	78,90	68,90
Galactic Empire	68,90	68,90	68,90
Galileo	68,90	68,90	68,90
Great Gatsby 2	68,90	68,90	68,90
Hard Drive II	68,90	68,90	68,90
Hard Wars	68,90	68,90	68,90
Insects in Space	68,90	68,90	68,90
Invest	68,90	68,90	68,90
James Pond	35,90	35,90	68,90
K. Off 2-Final Whistle			68,90
Kings Bounty			68,90
Kings Quest V			68,90
Knights of the Sky	68,90	68,90	68,90
Learnings	68,90	68,90	68,90
Links	58,90	58,90	68,90
Lords of the Rings	68,90	68,90	68,90
Lords of Doom	68,90	68,90	68,90
Lotus Esprit	68,90	68,90	68,90
M.U.D.S.	68,90	68,90	68,90
M.I. Task Force	78,90	78,90	68,90
Monte Andretti	78,90	78,90	68,90
Mountain Blaster	78,90	68,90	68,90
Night & Magic II	78,90	68,90	68,90
On the Road	68,90	68,90	68,90
Operation Stealth	68,90	68,90	68,90
Pang	68,90	68,90	68,90
Panzer Kick Boxing	68,90	68,90	68,90
Paradise '90	68,90	68,90	68,90
Pick Your Golf	68,90	68,90	68,90
Pool of Radiance (1 MB)	68,90	68,90	68,90
Powermancer	78,90	78,90	68,90
Powermancer-Dota Disk	45,90	45,90	68,90
Powerpack	68,90	68,90	68,90
Puzzack	68,90	68,90	68,90
Quest for Glory II	68,90	68,90	68,90
Red Baron	68,90	68,90	68,90
Red Storm Rising	68,90	68,90	68,90
Rik Rungers 2	68,90	68,90	68,90
Rise of the Dragon (VGA)	68,90	68,90	68,90
Risk	68,90	68,90	68,90
Rogue Trooper	68,90	68,90	68,90
Savage Empire	94,90	94,90	68,90
Secr. of Monkey Isl. dt.	94,90	94,90	68,90
Silent Service II	78,90	78,90	68,90
Sim City	78,90	78,90	68,90
Sim Earth	68,90	68,90	68,90
Simulator	68,90	68,90	68,90
Ski or die	68,90	68,90	68,90
Speedball II	68,90	68,90	68,90
Sidetriz Worlds	68,90	68,90	68,90
Skull 7	68,90	68,90	68,90
Stormovik	58,90	58,90	68,90
Super Strike	68,90	68,90	68,90
Team Suzuki	68,90	68,90	68,90
Team Yankee	78,90	78,90	68,90
The Immortal (1 MB)	68,90	68,90	68,90
Tower 7	78,90	78,90	68,90
Transworld	68,90	68,90	68,90
Ultima V	78,90	78,90	68,90
Ultima VI	78,90	78,90	68,90
Warlock	68,90	68,90	68,90
Wings Commander	68,90	68,90	68,90
Wonderland (1 MB od. 5 MB)	78,90	78,90	68,90
World Champ. Boxing Mgr.	58,90	58,90	68,90
Y-Cop, inkl. Hardw.	68,90	68,90	68,90
Z-Out	68,90	68,90	68,90

Suchen Sie Game-Boy-Spiele? Kein Problem. Wir haben derzeit 50 verschiedene Spiele auf Lager, weitere 40-50 Ankündigungen werden erwartet.

Hier einige Beispiele:

Batman	DM 72,95
King of Zen	DM 48,95
Memoria	DM 63,95
Iskide	DM 44,95
Rolling Kid	DM 44,95
Rolling Kid	DM 63,95

Bitte Titel und Preis bei Drucklegung nicht inkludieren.
Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen.
Anlieferung erfolgt nach Bestell-Datum.
Gesamtpreis inklusive (inkl. Computer und 1. Verkauft + DM 5,-
PG&E Essen, Kto. 402835433, BIL 360 100 43
Nachnahme + DM 8,-, Ausland nur Verkauft + DM 10,-.

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

SCHREIBEN SIE UNDS:

Zillesoft N. Zielinski

Alpenstr. 67 a - 41334 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:

02843-80187 (Anrufbeantworter)

Hollne Di-Do 19-21.00 - Sa 10-15.00
FAX 02841-22778

Wie wär's?

Wie wäre es denn mal mit einem Redaktionsturnier im Game-Boy-Tennis. "Super Off Road" oder "Great Courts 2"? Der Gewinner bekommt 100 Superpunkte. Der zweite 50, der dritte 25, der vierte 10 usw. Danach werden dann in jeder neuen **POWER PLAY** die neuen Top 6 von Euch vorgestellt. Nach drei Heften sähe das z.B. so aus. Heinrich: 240 Punkte, Anatol 190 Punkte usw. Wer ist für solche Turniere? Ich würd's super finden. Außerdem wäre ich noch für eine Zubehörsseite (anstelle der Medien), dort würde in jeder Ausgabe neues Zubehör vorgestellt und getestet, z.B. Game Boy - "Wideboy" oder CDTV - "Tastatur", Engine GT - "TV-Tuner".

Heiko Meyer, Berümbür

Das sind zwei wirklich interessante Ideen. Was haltet Ihr davon? *hl*

Widmungswunsch

Es geht um den Leserbrief über "Pirates" in der Ausgabe 3/91. Den Vorschlag, diesem Spiel einen speziellen Bericht zu widmen, finde ich eine gute Idee. Pirates hat nach all den Jahren einen speziellen Platz in der Softwarebranche verdient. Ich selber zähle es zu den besten Klassikern überhaupt, andere Leser bestimmt auch.

Dietmar Hepp, Brühl

Was läuft?

Ich möchte mir ein Sega Mega Drive zulegen. Das wäre ja ganz in Ordnung, aber seit dem Artikel in Ausgabe 12/90 bin ich ein wenig unsicher. Da steht (unten im kleinen Kästchen in der Bewertungsliste), daß auf japanischen Konsolen alle Module laufen (d.h. japanische, deutsche sowie amerikanische). Außerdem steht da noch, daß die deutschen Geräte Schwierigkeiten machen (d.h. nur die japanischen Module laufen nicht). Nun die Frage: Würden auf den deutschen Grundgeräten amerikanischen Module laufen? Was ist eigentlich der Unterschied zwischen dem deutschen und dem japanischen Grundgerät? Und nun die Hauptfrage: Wenn ich mir ein Sega

Mega Drive kaufen will, wodurch unterscheide ich, ob ich mir ein deutsches oder ein japanisches kaufe. Ich möchte nämlich ein japanisches Grundgerät kaufen. Und die letzte Frage: Was hat Winnie für eins? Ein japanisches oder ein deutsches?

Jörg Ketteler, Essen

Jedes Pfund zählt

Puh! "Trantor dünner!" - "Nein, laßt ihn so!" Das geht einem ja ungeheuer auf den Keks. Trantor ist nun mal dick! Dem Comic würde ja jeder Witz abgehen, wenn Trantor auch noch dünn wäre - als schlanken, strahlenden Helden haben wir doch Starkiller. Warum macht Ihr den nicht dicker oder Doc Bobo, warum macht Ihr den Wizball nicht zum Viereck oder das Tentakel kürzer?

Der Comic kann nun einmal nur mit einem dicken, verfressenen Trantor bestehen! *Dominik Schmalz, Münster*

Nicht kapiert?

Wird die Grafikkarte eigentlich besser, wenn der Computer schlechter ist? Nicht kapiert? Na, ich versuchs mal so: Wenn der C 64 bei einem Spiel genauso gute Grafik hat wie z.B. der Amiga, bekommt der C 64 eine bessere Note als der Amiga?

Felix Deimling, Kleinseebach

Ja. Wir berücksichtigen sowohl bei Grafik- als auch Soundwertungen die Fähigkeiten der einzelnen Systeme (nur so ist es z.B. zu erklären, daß auch ein Game-Boy-Spiel mal eine sehr gute Grafikkarte ernten kann). *hl*

Kein Einzelfall

Schaut Euch bitte in der Ausgabe 3/91 auf Seite 126 den Test über die Amiga-Version von Chaos strikes Back an. Hier scheint alles zu stehen: Der Amiga-Dungeon-Profi wird mit Stereo-Digi-



In Österreich funktioniert die Post noch: Kevin Gröschl aus Linz zeichnete Doc Bobo für uns.

Das Nietenbuch

Ein ernstgemeinter Vorschlag: Eure Artikel über die größten Reinfälle sowie der über die Hits 1990 gefielen mir so gut, daß ich Euch den Vorschlag mache, eine Art **POWER-PLAY**-Buch der Computerspiel- und Videospielrekorde herauszubringen, was solche Fragen wie "Welches Spiel hat die meisten Disketten?" beantwortet. *Peer Sylvester, Hamburg*

Sound und feinem Automapping verwöhnt, man benötigt das Originalhandbuch und 1 MByte Speicher. So weit, so gut. Doch ich frage mich, warum wird schlichtweg unterschlagen, daß die Amiga-Version, im Gegensatz zur Atari-ST-Version, komplett in Deutsch gehalten ist?

Dies ist kein Einzelfall. Wenn Ihr Euch z.B. die Beschreibung von Cadaver anschaut: Auch hier kein Wort darüber. Ich muß ganz ehr-

lich sagen, mir ist das völlig unverständlich. Mir scheint der Hinweis "Deutsche Anleitung und/oder deutsche Bildschirmtexte" nicht gerade unwichtig zu sein. Wenn ich meinen Computer anschalte, will ich mich entspannen und Spaß haben. Wird der Spielfluß aber ständig dadurch gestört, daß ich immer wieder im Wörterbuch nachschlagen muß, wird dieser Spaß aber ganz gewaltig getrübt. Für mich ist es Kaufentscheidend (und Ihr wollt doch Kaufentscheidungshilfe geben), ob ich die Anleitung und die Texte ohne Probleme lesen kann oder nicht. Ich kann verstehen, daß es Euch schwerfällt, dies einzusehen, denn jeder von der POWER-PLAY-Redaktion muß sicherlich fließend Englisch können, das gehört zu Eurem Job. Doch schaut Euch mal die Anzeigen Eurer Inserenten an und fragt Euch, warum so viele davon auf deutsche Anleitungen/Bildschirmtexte hinweisen.

Dabei wäre es doch so einfach: schreibt einfach ein "A" für "deutsche Anleitung" und ein "B" für "deutsche Bildschirmtexte" in den Bewertungskasten — fertig. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr ja noch ein "K" hinzunehmen für "Kapitulation: Selbst hi mußte vor einem übermächtigen Englisch die Flagge streichen".

Ralf Witgallis, Gilching

Leider standen uns bei Cadaver und bei Chaos Strikes Back zum Test nur jeweils die englischen Versionen zur Verfügung. Zum Zeitpunkt war leider noch keine deutsche Version in Sicht. So kann es schon einmal passieren, daß kurz nach der englischen Fassung eines Spieles die deutsche Version auftaucht. Oft ist es dann zu spät, um an den Artikeln noch Änderungen vorzunehmen. Wenn wir von vorne herein wissen, daß es von der Testversion eine deutsche Version geben wird, wird dieses auch extra im Test vermerkt (siehe "Monkey Island"). mh

Kümmerelekt

Was muß ich sehen? Da hab ich zusammen mit meinem Nachbarn im Leserbrief "Bart & Brille" (POWERPLAY 2/91) Michaels Bart so toll kommentiert, und was pas-

sier? Ich schlage die Ausgabe 3/91 auf und entdecke auf Seite 31 die kümmerlichen Relikte dieses Naturwunders. Was um Gottes Joystick ist los? Seid Ihr einfach zu faul, die vorgeschlagene Fotoession zu machen oder was? Fehlt nur noch, daß Winnie sich die Haare wachsen läßt.

Christian Janisch, Oldenburg

Begegnung der 4. Art

Ich hab endlich den unvermeintlichen Schritt getan und die POWER PLAY abonniert. Die erste Abo-Ausgabe für mich (3/91) kommt früh und ohne Umschlag und beinhaltet neben einigen längst überfälligen Amiga-Umsetzungen noch die unglaublich komische Bildgeschichte vom Redaktionsalltag des POWER-PLAY-Teams — wirklich genial! Die dort abgebildeten Gestalten sehen schon ziemlich fertig aus, aber das ist noch gar nichts gegen einen Live-Anblick von Euch auf der Amiga-Expo '90 in Köln — Begegnung der 4. Art!

Hannes Gnadt, Bad Dainbach

Zwei Fragen

Ist es irgendwie möglich, die deutschen Spiele auf dem japanischen Sega Mega Drive zu spielen? An welche Monitore kann man das RGB-Mega Drive anschließen?

Nikias Chryssos, Heideberg

Das RGB-Mega Drive kann man, wie der Name schon sagt, an alle Monitore mit analogem RGB-Eingang anschließen (das entsprechende Kabel vorausgesetzt). Die deutschen Mega-Drive-Module kann man durchaus auf japanischen Konsolen laufen lassen. Eine Umbauanleitung wurde vor kurzem in den Power Tips abgedruckt. Wer nicht basteln will, der kann sich für wenig Geld bei diversen Importeuren einen Adapter kaufen. mg

Zwischen den deutschen und amerikanischen Geräten gibt es keine Kompatibilitätsprobleme, da die Konsolen identisch sind und die Module sich auch vom Gehäuse her nicht unterscheiden. Der Unterschied zwischen dem euro-

päischen und dem japanischen Mega Drive liegt in der unterschiedlichen Bildwiederholfrequenz (das japanische Sega ist ein wenig flinker) und in der Größe und Bauweise des Modulschachtes. Zu Deiner Hauptfrage: Ein japanisches Mega Drive bekommst Du nur über Importeure (z.B. ECS, Flashpoint oder CWM), das "deutsche" Gerät hingegen ist über Virgin sowohl im Fachhandel, als auch in vielen großen Kaufhäusern oder gar bei Quelle erhältlich. wi

Kein Nachschub?

War die PC-Engine nur ein Modehit oder gibt es auch weiterhin neue Spiele für diese Konsole? Ich renne heute morgen wie wild zum Zeitungsstand, reiße eine POWER PLAY aus dem Regal, bezahle und nichts wie reingeschaut: Ein einziger Test von einem Spiel für die PC-Engine. Das kann doch nicht sein. Gott sei Dank — auch noch ein Kurzttest. Also ehrlich, Leute, das kann doch nicht Euer Ernst sein! Gibt's nichts Neues mehr oder ist die Software so schlecht, daß man sie nicht in einer Zeitschrift präsentieren kann?

Manfred Kohnen, L-Witz

Die Neuerscheinungen für die PC-Engine sind leider rückläufig. Wir werden aber nach wie vor jede Neuheit, die uns in die Hände kommt, in der POWER PLAY testen. In dieser Ausgabe sind's schon wieder deutlich mehr PC-Engines. mg

Tanz' den Salsa

Mein einziger Kritikpunkt an der POWER PLAY betrifft die Videospieltests. Meiner Meinung nach solltet Ihr hier die raketenartig steigende Anzahl der Konsolenbesitzer berücksichtigen und mindestens fünf Videospiele mehr pro Ausgabe in Eure Zeitschrift aufnehmen. Ich glaube, das könnt Ihr und alle Computerbesitzer verkraften und die Konsolenbesitzer werden Salsa tanzen.

Christian Kerpke, Laufach

Der Videospieleanteil in den letzten Ausgaben war ja wahrlich nicht von Pappe, aber viel

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

	AM	ST	PC
Alcatraz dt.	65,90	65,90	74,90
Alpha Waves dt.	64,90	74,90	65,90
B.A.T. dt.	74,90	84,90	74,90
Bad Lands dt.	69,90	69,90	69,90
Betrayal dt.	69,90	69,90	79,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Big Kid dt.	64,90	64,90	69,90
Buck Rogers	69,90	69,90	69,90
Cadaver dt.	65,90	65,90	69,90
Car Vesp. dt.	59,90	59,90	59,90
Chaos Strikes Back dt.	64,90	64,90	69,90
Conquest of Camelot	69,90	69,90	69,90
Cougar Four dt.	49,90	49,90	65,90
Crown dt.	59,90	59,90	65,90
De unend. Gesch. 2 dt.	74,90	74,90	79,90
Dino Wars dt.	54,90	54,90	64,90
Dragonflight dt.	74,90	71,90	74,90
Dragon Wars	65,90	65,90	69,90
Egypt Sporting Gold dt.	74,90	74,90	74,90
Exterminator dt.	64,90	65,90	65,90
F-16 Falcon dt.	71,90	65,90	69,90
F-16 Mission Disk 2 dt.	54,90	54,90	69,90
Flight of the Intruder dt.	74,90	74,90	89,90
Galactic Empire dt.	65,90	65,90	74,90
Galisa dt.	65,90	65,90	74,90
Genghis Khan dt.	69,90	69,90	69,90
Great Courts 2 dt.	65,90	67,90	69,90
Harpoon dt.	74,90	74,90	99,90
Immortal dt.	64,90	64,90	69,90
Indiana Jones	65,90	65,90	71,90
Adventure dt.	59,90	59,90	61,90
Kick Off 2 dt.	39,90	39,90	39,90
Kick Off 2 Data	49,90	49,90	89,90
Disk dt.	39,90	39,90	89,90
Kings Quest 4	49,90	49,90	89,90
Kings Quest 5	49,90	49,90	89,90
Legend dt.	65,90	65,90	74,90
Leisure Suit	85,90	85,90	89,90
Larry 3 dt.	59,90	59,90	69,90
Limnings dt.	69,90	69,90	69,90
Links	69,90	69,90	69,90
Loom dt.	54,90	54,90	65,90
Lords of Deom dt.	65,90	65,90	69,90
Lost Patrol dt.	74,90	74,90	74,90
Maniac Mansion dt.	67,90	67,90	67,90
Mean Streets dt.	59,90	59,90	69,90
Metal Masters dt.	64,90	64,90	69,90
MIG 29 Fulcrum dt.	79,90	79,90	89,90
Monobase	65,90	65,90	69,90
M.U.D. 3 dt.	69,90	69,90	71,90
N.A.R.C. dt.	54,90	54,90	65,90
Neasy Sails dt.	69,90	69,90	69,90
North and South dt.	64,90	64,90	65,90
Operation Stealth dt.	69,90	69,90	74,90
Panzer Kick Boxing dt.	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	63,90	63,90	63,90
Pop of Call dt.	49,90	49,90	49,90
Powermörder dt.	69,90	69,90	69,90
Poweroids dt.	59,90	59,90	69,90
Red Baron	69,90	69,90	89,90
Rick Dangerous 2 dt.	59,90	59,90	69,90
Rings of Medusa dt.	65,90	65,90	65,90
Rise of the Dragon	69,90	69,90	84,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	79,90
Slam Stick 2 dt.	74,90	74,90	84,90
Sim City dt.	74,90	74,90	69,90
-Terrain Editor dt.	74,90	74,90	69,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 3 dt.	86,90	86,90	89,90
Supremacy dt.	65,90	65,90	69,90
Team Suzuki dt.	59,90	59,90	59,90
Temple Midant	69,90	69,90	74,90
Hero Turtles	69,90	69,90	74,90
The Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Total Recall dt.	59,90	59,90	69,90
Transworld dt.	65,90	65,90	74,90
TV Sports Basketball dt.	74,90	74,90	79,90
Ultima 5	74,90	74,90	79,90
Ultima 6	74,90	74,90	79,90
UMS 2 dt.	89,90	89,90	79,90
Wild West World dt.	89,90	89,90	79,90
Wing Commander	74,90	74,90	79,90
-Secret Missions	71,90	71,90	79,90
Wings dt.	71,90	71,90	79,90
World Champ	49,90	49,90	69,90
Boxing dt.	74,90	74,90	89,90
Wolfpack dt.	74,90	74,90	79,90
Wonderland dt.	71,90	71,90	79,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	69,90
Zellard	69,90	69,90	69,90

SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGE!!!

Disketten 5,25" 2D 10er Pack	5,90
5,25" HD 10er Pack	12,90
3,5" 2D 10er Pack	9,90
3,5" 2HD 10er Pack	19,90
Speichererw. A500	
512 KB m. Uhr abschaltbar	129,00
Ext. Laufwerk Amiga 500	179,00
Ext. Laufwerk Atari ST	179,00
3,5" abschaltbar	179,00
3,5" abschaltbar	179,00
Interim und Preisänderungen vorbehalten.	
Versand per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Scheck + 5 DM), Auslandsversand (NH od. Vorkasse + 15 DM).	
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE AN!!!	
!!! Neuheiten auf Anfrage!!!	
Telefonische Bestellung:	
Montag - Sonntag 6 Uhr - 24 Uhr	

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917
Postfach 1213
D-8350 Plattling Fax 09931/8876

größer wird er auch nicht werden — die angesprochenen Computerbesitzer sind nach wie vor in der Überzahl. Das ist vielleicht eine günstige Gelegenheit, um unauffällig auf unser aktuelles Special für Videospieler hinzuweisen: Das gute Stück heißt "Video Games", ist jetzt bei Eurem Zeitschriftenhändler erhältlich, kostet 7 Mark und bietet Tests und Tipps ausschließlich für Videospielkonsolen... das sind noch Sachen! *hl*

Preisvergleich

Ich frage mich immer, wie die Preisunterschiede zwischen gleichen Systemen in den USA und Deutschland zustande kommen. Ein Game Boy mit "Tetris" kostet in Deutschland ca. 170 Mark, in den USA keine 120 Mark. In den POWER-PLAY-Anzeigen kann man Angebote für das Mega Drive für 450 Mark finden. Wie kommt es, daß es in den USA mit dem gleichen

Lieferumfang nur 260 Mark kostet? Erhöht man die Preise in Deutschland absichtlich, um mehr Geld herauszuholen oder was ist der Grund?

Oliver Schulz, USA-Owensboro

Der direkte Preisvergleich hinkt etwas. Zum einen ist der Dollarkurs momentan recht DM-freundlich, was die Umrechnung verzerrt. Dazu kommen diverse wirtschaftliche Gründe von der unterschiedlichen Marktgröße (mehr Wettbewerb in den USA) bis hin zu verschiedenen Steuer- und Zollbestimmungen. Ein böswilliges Melken der europäischen Kunden kann man den Hardwareherstellern sicher nicht unterstellen. *hl*

Dunkelkammer

Der Fotoman in Ausgabe 3/91 war echt gut, aber ihr tut mir ehrlich leid: Auf den Fotos schaut's in Eurer Redaktion reichlich düster aus oder



Professionell: Konrad Reißkamers Impressionen zu "Monkey Island"

Anzeige

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: 119

Die gute Soundblaster Card PC: 399

ooo DIE STARS ooo

- o Bone of Cosmic Forge # 97 97
- o Chape Challenge # 41 65 67
- o GenX # 32 49 49 57
- o Megalomania # 78 78 78
- o Nightshift # 41 57 57 57
- o Railroad Tycoon # 97 97 99
- o Ret. of Medusa (RM2) 45 73 73
- o SimEarth kpl. dtsch. # 99 99 99
- o Spirit of Escalibur # 77 77 85
- o TV Sports Rollerbaas # 81 81 81

Disc only: 64 AM ST PC

* = auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufw.)
IM = nur für Amiga mit Speichererw.

- 3-D Construction Kit # 122 122 122
- 9 Lives 51 51
- A Prehistoric Tale 61 61
- ADS Adv. Destroy Sim # 81 81 81

- Alcatraz Assault # 68 68 73
- Antares 69 69 69
- Arachnophobia # 81 81 81
- Billy the Kid # 63 63 73
- Blue Max War Ace # 77 77 77
- Broker King # 51 51 51
- Celtic GT4 Rallye 65 65 65
- Centurion Def. of Rome # 73 73 73
- Champs Krynn (IM) # 65 73 81 77
- Chase Force # 49 49 69
- Course Azure (IM) # 65 77 81 77
- Cruise for Corps 65 65 77
- Death Knights Krynn # 77 85 85
- Demons Gate 69 69 81
- Die & 73 73 73
- Duck Tales # 43 68 73 73
- Enchanted Land 73 55 55
- Epic Goldrunner 3D # 68 68 81
- Exile 39 73 73
- Eye of Beholder (IM) # 97 97 97
- Flight of Intruder # 101 81 81
- PS A.T.P. Boeing 99 99 99
- Gates of Dawn - Fate 73 73 73
- Genghis Khan # 89 89 89
- Gods 73 73 73
- Hunt Red October # 41 65 65 81
- Ilyad 73 73 73
- Industrial Rebound # 57 57 65
- Jahangir Khan Squash # 69 69 69
- Joe the Monkey # 81 81 81
- Lemmings 65 65 73
- LHX Attack Chopp. # 99 99 99
- Lightquest # 81 81 81
- Links SuperGolf # 85 85 99
- M1 Tank Platoon # 81 81 81
- Magic Sword 73 73 73
- Metal Masters # 63 63 63
- Midwinter 2 Flames # 81 81 85

- Mig-29 Fulcrum # 89 89 89
- M. U. D. Sports # 73 73 81
- Nam 1965-1975 # 73 73 89
- Narco Police 73 65 65
- Operation Combat 65 65 65
- Panzer Kickboxing # 81 81 81
- PGA Tour Golf # 73 73 73
- Powermoog # 81 81 81
- Project Prometheus # 80 80 80
- Reach for the Sky # 85 85 85
- Red Phoenix # 85 85 85
- Rise of Dragon (IM) # 97 97 97
- Robozone # 41 73 73 73
- Rubicon 43 73 73
- Samurai # 81 81 81
- Sect. Monkey Isl. dt. 81 81 97
- Secret Weapon of Luftw. 85 85 97
- Silent Service 2 # 81 92 92
- Son of Zeus 73 73 73
- Sorcerer get all Girls # 73 73 73
- Stromball # 41 65 65
- Summer Camp 73 73 73
- Technopolis # 73 73 73
- The Enemy Within 73 73 73
- The Power Puzzle # 24 39 39
- The Walker 73 73 73
- Thunder Jaws # 69 69 69
- Toki 49 68 68
- Track Suit F.M. 2 # 41 73 73 73
- Turrican 2 Final Fight 41 65 65
- Ultima 6 # 68 86 86
- Ultimate Ride 65 65 65
- Warlock the Avenger # 41 65 65
- Warlords (IM) # 73 73 81
- Wing Commander VGA # 85 85 85
- Wrath of Demons # 43 73 73 73
- Zarathustra 65 65 65

Aber ja doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das hier alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen genau für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, Atari ST oder PersComp): Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits angekündigt für die nächsten paar Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie schon heute reservieren - Auslieferung ist nach Bestell-Datum. Bei uns kommt jeden Tag neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Meistens billiger - oft schneller! Bestellungsvergütung + 1 = Versandtag! (Falls direkt ab Lager verfügbar).

Preisänderungen (+/-), Irrtümer und Teilleistungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern in der BRD ausschließlich (bitte keine Schecks oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ DM 8,-) und sehr gerne auch preiswert ins Ausland (A / CHE / FL / BENELUX u.a.) (minus 14% dts.Steuern, plus 16,- Versand)

(Ex-DDR bitte nur per Bar-Voraus-Kasse - leider ist die Post noch nicht soweit, daß es per Nachnahme schnell und einfach geht.)

Ältere Anzeigen/Listen ungültig: 8. 3. 91

FUNTASTIC ComputerWare: 100%

1. Die Auswahl komplett -
 2. alle Preise o.k. -
 3. Und der Service super.
- Wo gibt's mehr?
- Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellen Sie am besten per Karte. Telefon-Bestellungen täglich live von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Danach TelefonBestellService. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Spiele - und mix anderes! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



täuscht das etwa nur? Ich frage mich nur, ob Ihr mit diesen Fotos überhaupt noch Redakteure/innen bekommt, denn wer will denn schon freiwillig bei Euch arbeiten (nach diesen Fotos).

Ren Rich, Sörrup

Noch gehen bei uns nicht alle Lichter aus: Daß die Fotos etwas dumpf aussehen, liegt an ein paar produktionstechnischen Tricks, die nötig waren, um solche Köstlichkeiten wie farbige Sprechblasen mit einem vertretbaren Aufwand zu realisieren. Außerdem wurden die meisten Bilder nach Einbruch der Dunkelheit geschossen (soweit zum Thema "freiwillige Überstunden").

Videospiel-simulationen

Gibt es für das Mega Drive einen Flugsimulator? Wird es vielleicht eine U-Boot- oder Panzersimulation geben?

Lutz Stiege, Lüneburg

In Kürze steht die Mega-Drive-Version der U-Boot-Simulation "688 Attack Sub" an. Konkrete Ankündigungen für andere Simulationen liegen derzeit nicht vor.

hl

Mehr über die Macher

Als ich von der Gründung der Softwarefirma "Renegade" hörte, wurde mir klar, was Ihr an Eurer ansonsten guten Zeitschrift noch besser machen könnt: Geht doch bitte mehr auf die Programmierer ein. Höchst selten erwähnt Ihr die Programmierer, Grafiker, Soundkünstler oder Spieldesigner namentlich im Text (außer vielleicht den Bitmap Brothers oder Andrew Braybrook), obwohl die Qualität eines Spiels allein von ihnen abhängt und nicht von der Firma, die es veröffentlicht.

Jochen Knauer, Biberach

Wir werden weiterhin im Rahmen von Previews und Stories über die Spielemacher berichten, aber dieses Thema nicht sonderlich ausweiten (In der nächsten Ausgabe gibt's ein Interview mit Chris Roberts...). Es gibt nämlich gar nicht wenige Leser, die stinkig werden würden, wenn wir auf Kosten der Test- und Tips-Seiten mehr Hintergrundberichte veröffentlichen würden.

hl

Wunderding

Ich habe in einer amerikanischen Nintendo-Zeitschrift gelesen, daß ein neues Wunder-Utensil in Kanada bereits erhältlich ist. Dieses "Ding" heißt Game Genie. Das ist ein Adapter für die Module, mit dem man durch Codes des mitgelieferten Handbuchs z.B. Mario bis an die Bildschirmdecke springen lassen kann. Warum berichtet Ihr nichts darüber?

Bogoy Hafner, CH-Schweiz

Wir haben zwar auch schon davon gehört, aber noch kein

Testmuster in unsere Finger bekommen. Sobald wir einen fundierten Bericht darüber schreiben können, werden wir dies auch tun.

mg

PAL vs RGB

Ich sehe überall bei der PC-Engine und dem Mega Drive die Begriffe "RGB" oder "PAL". Könntet Ihr mir bitte erklären, was da der Unterschied ist?

Stephan Loacker, Bludenz

Um den Begriff "RGB" exakt zu erklären, bräuchten wir ca. eine Doppelseite. Deshalb kurz und griffig: Wenn Du ein Videospiel mit einem RGB-Kabel mit dem Fernseher/Monitor verbindest, hast Du ein wesentlich kontrastreicherer Bild mit satteren Farben als über ein normales TV-Kabel. Mit PAL bezeichnet man die deutsche Fernsehnorm; die amerikanische und die japanische heißt NTSC.

mh

Fortsetzung auf Seite 55

GNADENLOS GmbH

0161 - 2830778

der Videospiele - Versand der Superlative. Gnadenlos billig, gnadenlos schnell!

GAMEBOY

Blobee	33,90
Blodia	35,90
Boxing	49,90
Chessmaster	59,90
Contra	55,90
Doraemon	53,90
F - 1 Spirit	55,90
Fastest Lap	55,90
Gremlins 2	55,90
Loopz	55,90
Ikari War	59,90
Ninja Adventure	55,90
Penguin Boy	29,90
Robco	55,90
Scotland Yard	45,90
Soccer	55,90
Teenage Turtles	55,90
Volleyfire	35,90

Super Famicom a.A.
Spiele ab 69,90
Hole in One
Big Run

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive kpl.	269,90
Japanadapter	25,90
Joypad	39,90
Super Air Wolf	87,90
Dick Tracy	69,90
Valis III	89,90
Varitex	89,90
Aeroblast	85,90
Tiger Heli	79,90
Crackdown	59,90
Joe Montana	79,90
Columns	89,90
E - Swat	39,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	39,90
Magical Hat	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	49,90
Musha Aleste	69,90
Shadow Dancer	65,90
X.D.R.	29,90
Strider	64,90
World Cup Socc.	45,90

PC ENGINE

4 Spieler Adapt.	33,90
Joypad	33,90

PC ENGINE GT
lieferbar a.A.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät	259,90
Mickey Mouse	58,90
Chase HQ	58,90
Pacman	55,90
Phantasy Star II	67,90
Woody Pop	57,90
Pop Breaker	55,90
Psychic World	55,90

Spiele und Hardware ohne dt. Anleitung. Änderung und Irrtum vorbehalten. Es gelten unsere Lieferbedingungen. Versand per Nachnahme zuzgl. DM 9,00 Porto

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

Sega Club Fullstop

Dieser Club, der im Dezember '89 gegründet wurde, hat mittlerweile 450 Mitglieder aus ganz Europa; es bestehen aber auch Kontakte nach Japan und den USA. Durch die enge Zusammenarbeit mit einem bekannten Versand ist der Sega Club in der Lage, seinen Mitgliedern preisgünstige Module anzubieten. Der Jahresbeitrag beträgt für Nicht-Berliner 25, für Berliner 35 Mark. Die Clubzeitung erscheint im Zweimonatsabstand und ist auch für Nichtmitglieder erhältlich, die sich dann für die Schwarzweißversion für 3,50 Mark oder die Buntausgabe für 5,50 Mark entscheiden können. Das Magazin informiert über

Neuerscheinungen, testet Spiele und beleuchtet ganz allgemein die Szene für Sega-Fans. Außerdem gehört ein "Flohmärkt" zum festen Service.

Die derzeitigen "Tops und Flops" von "Fullstop" sind:

TOPS:

1. Mickey Mouse
2. Shadow Dancer
3. Monsterlair
4. Elemental Master
5. Populous

FLOPS:

1. Gain Ground
2. Heavy Unit
3. Granada
4. Dynamite Duke
5. Fatman (alle für Mega Drive)

Amiga Dottie Club

Der Amiga Dottie Club hat sich erst im Herbst letzten Jahres zusammengefunden. Demgemäß ist seine Mitgliederzahl bis jetzt auch noch gering. Außer ihrem Interesse an allem, was mit dem Amiga zusammenhängt, haben die Vertreter des Clubs aber noch ein zweites Standbein: den Game Boy.

In der monatlich erscheinenden Clubzeitung, die immerhin 60 Seiten stark ist, führen sie Infos und Tests für beide Systeme, Hitparaden, High scores, Verlosungen und vieles mehr. Der Preis von 3,50 Mark für diese Zeitung ist auch gleichzeitig der Mitgliedsbeitrag. Die Mitglieder des Clubs würden sich über regen Zulauf freuen, auch eine Hotline würden sie bei einer höheren Mitgliederzahl gerne einrichten.

Ihre Hitparade

TOPS:

1. Super Cars
2. Paratrooper 90
3. Powermonger
4. Turrican
5. Wings of Death

FLOPS:

1. Warp
2. Asterix-Operation Hinkelstein
3. Ivanhoe
4. The Plague
5. Auto Duel

...und hier noch die Top five für den Game Boy:

1. Nemesis
2. Golf
3. Castlevania
4. Super Mario Land
5. Tetris



Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Außerdem wird jeder Club von mir im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

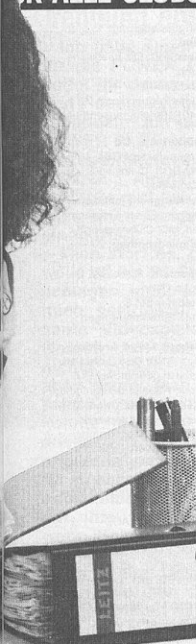
Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik AG · Redaktion POWER PLAY · Kennwort: Clubs
 Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN



ADRESSEN

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Game Boy
Anschrift: Amiga & Game Boy Club
Postfach 102211
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Mega Drive
Anschrift: GCT Videospiel-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Anschrift: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
51111 Eitelborn

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft
Computertyp: C 64
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Puricellstr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort: Victory
De Wicken 66
NL-6581 DH Malden
Holline zu Spielen:
NL-080-52185

The Phantasy Club
Computertyp: Sega Master System
Anschrift: The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinsdorfer Weg 30
2420 Eutin

Future All Computer Club
Computertyp: Plus 4, C 64, C 128, Amiga und PC
Anschrift: Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stefanstr. 53
5040 Brühl

Die Outsider
Computertyp: Amiga
Anschrift: Die Outsider
PLK 031749C
6200 Wiesbaden

Compu Soft
Anschrift: Compu Soft
Patrick Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettlach

Iboxx Computercub
Computertyp: C 64, Schneider CPC, Atari ST
Anschrift: Iboxx Computercub
c/o Thomas Dinse
Postfach 2007
8399 Roththalmünster

Console Trouble
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
Anschrift: Console Trouble
Birkenstr. 16
CH-8302 Kloten

Eagle Boys Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Eagle Boys Club
M. Hefti
Unterdorfstr. 21
CH-9113 Degersheim

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computer
Anschrift: Berliner PD-Club
c/o Jens Zaeda
Markgrafenstr.
1000 Berlin 28

I.S.S. Computercub
Computertyp: Amiga, Schneider
Anschrift: I.S.S. Computercub
PLK 023248C
1000 Berlin 65

PMS-Computercub
Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Anschrift: PMS Computercub
P. Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563/2647

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hub
Mannesmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191/40188

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Anschrift: CCM
Andreas Lindenblatt
In der Biche 16
5760 Arnsberg 1
Tel. 02932/34371

Semak/Scheyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: Semak/Scheyer Grafikteam
Eysenckstr. 49
6000 Frankfurt 1

Lynxianer Lynxclub
Computertyp: Lynx
Anschrift: Lynxianer Lynxclub
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Computercub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billestein
Kernerweg 10
7920 Heidenheim 5

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Engle Rodel
Saugellweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

Neuzugänge

Computer 2000
Computertyp: MS-DOS, C 64
Leistungen: Monatliche Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spieltunier, Clubrabatte bei Software und Zubehör
Schwerpunkte: Einstiegshilfen, Tips & Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer 2000
Im Mühlenfeld 16
2852 Bederkesa
0 47 45/13 32

Einsteiger-Club Nightmare
Computertyp: MS-DOS, C 64
Leistungen: Alle 2 Monate, Clubzeitungen auf Diskette, Spielertips, Gewinnspiele
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Nightmare
Darius Felski
Preußenstr. 70
2940 Wilhelmshaven

The Final Solution
Computertyp: Amiga 500
Schwerpunkte: Rollenspiele, Adventures, Einsteigerhilfen für diese beiden Spielertypen, Tips und Lösungen
Anschrift: The Final Solution
PLK 0393340 C
2490 Emden

Game Shark Club
Computertyp: C 64, Amiga 500
Leistungen: monatlich Clubzeitung, Clubdisk, News, Hipparaden, Tips
Schwerpunkte: Spielertipps, Spielertests, High scores, News, Hipparaden
Anschrift: Game Shark Club
PLK 0 56 41 23 C
5650 Solingen

Junge Computer Freunde Witten
Computertyp: C 64, Amiga, Game Boy
Leistungen: Originalsoftware, Literatur- und PD-Bibliothek, Clubzeitschrift (12 x jährlich) mit kostenlosen Kleinanzeigen, Kurse, Sammelbestellungen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Spiele, Programmierung, Sound-Sampling, Tips & Tricks, Einsteigerhilfen
Mitgliedsbeitrag: unter 18 Jahren 20 Mark jährlich, über 18 Jahren 25 Mark jährlich
Anschrift: JCWF
Oskar Kurz
Am Wettberg 10
5810 Witten 4

Game Boys
Systeme: Game Boy, Atari 2600
Leistungen: Clubzeitschrift mit kostenlosen Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Tips, preiswerte Module
Anschrift: Marc Schieferdecker
Sauerlandstr. 18
5983 Balve-Süd
0 23 75/ 52 22

Mega Bombers
Computertyp: Atari 500 und 1040
Leistungen: Tausch von Software, Erfahrungsaustausch, Tips und Tricks, Lösungen
Anschrift: Der Game Boy Club
Heidkamp 10
4716 Olfen

WOD Warriors of Destiny
Computertyp: PC, C 64, Game Boy
Leistungen: eigenes entwickeltes Informationsprogramm auf Diskette, Club-T-Shirt, Kleinanzeigen, Hotline, Spiele, Wettbewerb
Schwerpunkte: Lösen von Rollenspielen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: WOD Computercub
Lars Heiliger
Geltorfstr. 46
5305 Witterschlick 3

Inter Comp Germany
Computersysteme: Alle Systeme
Leistungen: An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Software, Beratung in allen Computerfragen, Sammelverkauf, Clubverlosung, Clubtreffen, User-Kreise, Vermittlung von Schreibaufträgen am Computer, Händlerrabatte
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark zweimonatlich
Anschrift: Michael Dexheimer
Hauptstr. 6
5408 Oberhofen
0 26 04/84 95

A.T.P.
Computertyp: Amiga, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Kleinanzeigen, Tips und Tricks, Spielertests, High scores, News, Hipparaden
Anschrift: Amiga Club
PLK 0 56 41 23 C
5650 Solingen

Amiga Power Club
Computersystem: alle Amigas
Leistungen: günstige PDs, Hilfestellungen, Clubrabatte, PD-Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: Join the Union
Kai Bühler
Postlagernd
D-7518 Bretten 1

Amiga Fighters
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: monatlich Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen, Tips, Cheats, Leserhipparaden, halbjährliche Public-Domain-Disk
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Fighters
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Eningen

Play'n Programm Club
Computertyp: C 64, C 128, C 128D
Leistungen: 14tägige Clubzeitung, Programmdisk, Gewinnspiele
Schwerpunkte: Hilfe bei Problemen, Einsteigerhilfen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark monatlich

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburgerstr. 68
2360 Bad Segeberg



FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

HIT des MONATS GAME BOY

Gremlins 2 59,94

GameBoy:
Power Mission 59,94
Rolan's Curse 59,94
F - 1 Race 64,94
Klax 59,94

Mega-Drive:
Ambition of Cesar 119,94
Tiger Heli 99,94
Battle Golfer 89,94
Fatal Labyrinth a.A.

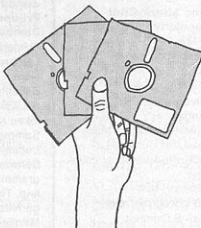
04551/4097

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Bei „Four Systems Computersoftware“

haben **SIE** die
Trümpfe in der Hand!

**Spiele +
Anwendungen
jeglicher Art!**



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Lemmings	72,-			
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
Loopz	56,-	56,-	72,-	
M.U.D.S.	80,-		80,-	
Sim Earth			119,-	
Competition Pro 5000	22,-		Competition Star (PC)	75,-
Media Disk-Box 3,5"	48,-		Media Disk-Box 5,25"	58,-

Katalog anfordern. Alle Programme auf Anfrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST, PC und C 64 (bitte System angeben). Jetzt auch **GAME BOY**

**Informieren, Testen, Kaufen in unserem
Ladengeschäft Autorstraße 23.**

„Four Systems Computersoftware“

**Autorstraße 23
3300 Braunschweig**

**Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271**

Anschrift: Play'n Programm Club

Adi Spakowski
Goethestr. 73
8752 Kleinostheim

Sierra-Adventure-Club

Computertyp: IBM-PC, 5 1/2 Zoll
Leistungen: monatl. Club-diskette mit „gearten“-Lösungen, Tips und abspeicherungen, PD-Clubsammlung
Schwerpunkte: aktuelle Lösungen und Tips zu Adventures von Sierra und Lucasfilm

Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.

Anschrift: Sierra-Adventure-Club
Markus Jordan
Jahnstr. 47
8832 Weissenburg

Dun Jai

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Tips und Tricks zu Spielen, Hilfestellungen bei Programmierproblemen, Sammelhefte von Spielen, Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Hilfestellung bei Spielen und Anwendern, Erfahrungsaustausch

Mitgliedsbeitrag: keiner

Anschrift: DJ
Dun Jai
PLK 0010084
2913 Apen 1

ST-Vector

Computertyp: Atari ST u. TT
Leistungen: monatl. Club-zeitschrift, monatl. PD-Disk, Händlerrabatt
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark (in Briefmarken)
Anschrift: ST-Vector
PLK 023 309 C
1000 Berlin 26

Power Club

Computertyp: PC
Leistungen: Clubzeitung auf Disk, Tips u. Tricks, Spiele, Anzeigen, Charts
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Power Club
Mario Gattulli
Schwedterstr. 46
1000 Berlin 49
Tel. 030 74 62 509

Alden Computer Club

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: alle zwei Monate Clubzeitschrift, kostenlose Anzeigen, Preisausschreiben, Hitparade, Spieltests
Schwerpunkte: Sportspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl., 50 Mark jährl.

Anschrift: Alden Computer Club

Danny Thal
Schwelmeweg 37
2000 Hamburg 62
Tel. 040 527 48 77

Game Boy Club

Computertyp: Game Boy
Leistungen: Hitparade, Tips & Tricks, High scores, Clubzeitschrift, Infos, Komplettlösungen
Mitgliedsbeitrag: 2,80 Mark
Anschrift: Game Boy Club
Am Sportfeld 26
2359 Stuenborn

Gamie

Computertyp: Amiga
Leistungen: neuste Software, Games, PD, Tools, Demos
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Gamie
PLK 197 013-E
2833 Harpstedt

GCT Videospiel Club

Computertyp: Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift, Gebrauchtspielmarkt, Mitgliedsrabatt, Videospielversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährl.
Anschrift: GCT Videospiel Club
Alexander Poehla
Neustr. 19
4019 Monheim
Tel. 02173 55 701

Sinclair QL User Club e.V.

Computertyp: Sinclair QL
Leistungen: 4x jährl. Clubzeitschrift QUASAR, Regionaltreffen, Workshops, Programmiersprachkurse, große Programmierbibliothek, weltweite Kontakte zu anderen QL-Clubs
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark jährl.
Anschrift: Sinclair QL User Club e.V.
1. Vorsitzender Horst Borchschulte
Heinrich-Lübke-Str. 12
4700 Hamm 1
Tel. 02381/ 219 62

GL Games Club

Computertyp: Lynx, Game Boy
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Hotline, High-score-Ecke, Hilfen, Spiele Tests, Erfahrungsaustausch
Schwerpunkte: intensive Clubarbeit
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark mtl.
Anschrift: GL Games Club
Freek Stähr
Hülstensteeg 30
5067 Kürten

PD-Computer Freunde

Computertyp: C64, SL-80, VC-Drucker
Leistungen: 1 x jährl. Zeitung, mtl. Hotline, treffen 1 x wöchl.
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark wöchl.
Anschrift: PD-Computer Freunde
Marc Pfister
Königsbergerstr. 24
5300 Bonn 1

C-Club

Computertyp: PC C64
Leistungen: kostenlose Clubzeitung, Software
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark Rückporto mtl.
Anschrift: C-Club
Tobias Babej
Klosterweg 27
6302 Lich 6

Die hessische Amis

Computertyp: alle Amigas
Leistungen: 1/2 jährl. Clubzeitschrift, 1/2 jährl. Clubdisk, Spiel- u. Programmempfehlungen, Lösungshilfen, Einkaufstips

Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährl.

Anschrift: Die hessische Amis
Andreasruh 27
(oder Talbrückenstr. 31)
6401 Ulrichshausen/Fulda

Diskette & Co

Computertyp: C64, MS-DOS, C 128, NES, Game Boy
Leistungen: Flohmarkt, Demos, Spiele programmieren, mtl. Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark mtl.
Anschrift: Diskette & Co
D. La Corte
Stettiner Str. 8
7141 Schwieberdingen

James Lloyd Archimedes Club Deutschland

Leistungen: großer PD-Pool, Rabatte u. Sammelbestellungen, Hardware-Miet-service, Scannerservice, Mailbox, Arbeitsgruppen u. Projekte, verbilligte Zeitschrift A-Plus, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark jährl.
Anschrift: JLACD
Postfach
6929 Kirchardt-Berwangen
Mailbox 07266/2825,
2400BD, 8N1, 24h on line

PC/IPC + Master Club

Computertyp: PC, CPC+, Game Boy, Atari 2600
Schwerpunkte: Spiele, Tips & Tricks, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 12 Mark jährl.
Anschrift: Master Club
Tobias Mursch/Sabo
Güterstr. 60
7530 Pforzheim
Tel. 07231/ 36 833

ALF PC

Computertyp: PC
Leistungen: Spielrezepte
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark mtl. für Clubspiele
Anschrift: ALF PC
Thomas Alt
Schulstr. 9
8441 Rattiszell

Falcon Softworks Members

Computertyp: Atari ST
Leistungen: Wettbewerbe, Clubzeitschrift, Hotline, Tips & Tricks, Tauschbörse, Komplettlösungen, Hitparade
Schwerpunkte: Adventures, Fluo- u. Wirtschaftssimulationen, Strategy
Mitgliedsbeitrag: 5 SFr mtl., 50 SFr jährl.
Anschrift: Falcon Softworks
Members
Silvan Gärtner
Blumethalder 9
CH-8421 Dättlikon
Tel. 052/312 233

The Pioneers

Computertyp: MS-DOS PCs (XT u. AT)
Leistungen: Spielertausch
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer Club
"The Pioneers"
Volkshochschule Urania
Meran
Ortweinstr. 6
I-39012 Meran (BZ)

Fortsetzung von Seite 51

Trennung erwünscht

Ich habe einen Vorschlag für die **POWER PLAY**: Was haltet ihr davon, Computer- und Videospiele getrennt abzuhandeln? Ich kaufe mir die **POWER PLAY**, um zu sehen, was es an Marktneuheiten für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C64 gibt (ich selber besitze einen Amiga 2000 und einen C64).

Mich stört es, daß ich jeweils 15 bis 20 Seiten überschlagen muß, auf der für mich persönlich uninteressante Videospiele getestet werden. Ich habe absolut nichts gegen diese Spiele, aber wenn man die Zeitschrift aufteilen würde, könnte man die 15 Seiten ausnutzen und es würde sich endlich lohnen, 6,50 Mark dafür zu bezahlen. Auch die Videospielebesitzer würden voll auf ihre Kosten kommen, wenn ihnen ein eigenes Heft zur Verfügung stünde.

Ich habe auch schon Ideen, wie man die freierwählenden Seiten nutzen könnte: mehr Tips, Tricks und Karten, mehr Information über die Herstellung von Spielen, mehr Tests...

Ich glaube nicht, daß ich mit meiner Meinung allein dastehe und würde gerne wissen, wie andere darüber denken.

Dario Grzelja, Berlin

Das Rauswerfen von Videospieletests ist nicht geplant. Schließlich will **POWER PLAY** systemübergreifend über faszinierende neue Spiele informieren, und gerade bei den Videospiele geht das momentan einiges ab. Für die Videospiele haben wir unser neues Special "Video Games" vom Sta-

pel gelassen, das sich ausschließlich mit Tests und Tips für Videospielekonsolen beschäftigt.

hl

Horrorübersetzung

Ich finde, daß es prinzipiell kein Manko ist, wenn ein Programm in Englisch geschrieben ist. Im Gegenteil, meiner Meinung nach bringen englische Texte die Story viel stimmungsvoller rüber als Übersetzungen, die zum großen Teil furchtbar schlecht sind. Das Paradebeispiel dürfte da wohl die deutsche Version von *Dragon Wars* sein. Insbesondere in den Kampfsequenzen verderben einem die grammatikalischen Horrorschöpfungen die Lust weiterzuspielen, ganz davon zu schweigen, daß einige fundamentale Begriffe völlig falsch übersetzt sind und die im Handbuch erhaltene Karte die englischen Städtenamen enthält, während der Rest des Handbuchs und das Programm selbst die deutschen (recht lächerlich klingenden) Namen benutzt. Es ist den Vertriebern also eher anzukreiden, wenn nur die deutsche Version eines Spiels erhältlich ist (wie leider bei den meisten übersetzten Spielen und auch bei *Dragon Wars*), als wenn nur die Originalversion vorliegt.

Sven Wedeken, München

Bitte unparteiisch

Ich werde in den letzten Ausgaben der **POWER PLAY** das Gefühl nicht los, daß Ihr manche Spiele (z.B. *Sierra-Adventures*) nicht objektiv, sondern mit gewissen Vorurteilen testet.

Mir ist beim Lesen von vier Ausgaben der **POWER PLAY** zwar klargeworden, daß sich Eure Tester-Crew aus Action-, Rollenspiel- und Lucasfilm-Games-Fans zusammensetzt, möchte Euch aber dennoch bitten, die Kriterien der Bewertung an den Spielen selbst und nicht an den Softwarefirmen anzusetzen.

Außerdem finde ich es nicht gut, daß man bei den Spieletests in Eurem Heft immer nur Bildschirmfotos vom Amiga oder MS-DOS-PCs mit VGA-Karte zu sehen bekommt.

Mein dritter Kritikpunkt bezieht sich auf die Auswahl der getesteten Spiele. In *Power Play* 3/91 wurden z.B. viel zu viele Kriegsspiele getestet. Ist es denn so schön, in einem Panzer oder Flugzeug zu sitzen und andere Menschen abzuschießen? Außerdem sucht Ihr aus einem Spiel oft die Bilder mit einer halbnackten Frau heraus und zeigt sie in den Spieletests. Ist Eure Zeitschrift ein Pornomagazin oder eine Spielezeitung?

Frieder Wallis, Mannheim

Objektive Tests: Das ist ein altes Drama. Ein Test kann eigentlich nie 100prozentig objektiv sein, weil jeder Spieler einen etwas anderen Geschmack hat. Wir versuchen diesen Effekt dadurch weitgehend auszuschalten, indem wir alle Wertungen in einer großen Runde ausdiskutieren, an der alle Tester teilnehmen. Daß Deine persönliche Meinung zu einem Spiel hier und da von unserer Einschätzung abweicht, wird sich trotzdem nicht immer vermeiden lassen. Von welcher Firma ein Spiel kommt, ist uns jedenfalls egal. Lucasfilm Games hat mit "Se-

cret of Monkey Island" momentan nun mal das absolute Referenz-Adventure auf dem Markt. Es ist aber noch nicht mal ein Jahr her, daß wir z.B. Lucasfilms "Loom" ziemlich runterm gemacht haben – soviel zum Thema Firmenvorlieben.

Amiga/PC-Bilder: Die meisten Computerspiele erscheinen momentan erst für den Amiga oder MS-DOS-PCs. Es ist also nicht unsere "Schuld", daß wir recht oft Bildschirmfotos von diesen Systemen veröffentlichen, sondern die der Softwarehersteller. Versionen für Atari ST und C64 werden ja nicht ganz unter den Teppich gekehrt und auch im Rahmen der Kurzttests gezeigt.

Kriegsspiele: Wir testen jeden Monat die Programme, die von den Softwarefirmen gerade veröffentlicht werden. Es liegt deshalb nicht in unserer Macht, gewisse Monate mit "Kriegsspielhäufung" zu umgehen. Wir möchten diese Programme auch nicht boykottieren, da jeder für sich selbst entscheiden sollte, auf welchem Grad ihm ein Spiel moralisch zu bedenklich ist.

Halbnackte Frauen: Hoppla, da siehst Du was, was wir nicht sehen. Die pornografische Unterwanderung von **POWER PLAY** ging bislang völlig an mir vorbei. Falls Du auf das Bildschirmfoto im "Geisha"-Test ansielst, dann würde ich aus diesem Einzelfall nicht gleich einen Trend fürs ganze Heft ableiten. Bei diesem Spiel hüpfen nun einmal ständig halbnackte Frauen über den Bildschirm. Insofern war's nur Chronistenpflicht, beim Bildschirmfoto auch eine solche Dame abzulichten (ich empfehle lieber eine Beschwerde beim Hersteller solcher Geschichten, als bei uns).

hl

Zwei Themen – ein Ereignis:

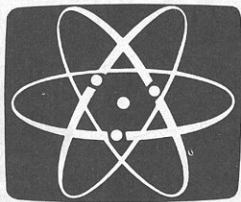
Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

14. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.

Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Bürowelt – Technik von 1885 – 1950“.



7. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

8.-12. MAI '91

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarten an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintritts ermäßigung.

Westfalenhallen
Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

STARKILLER

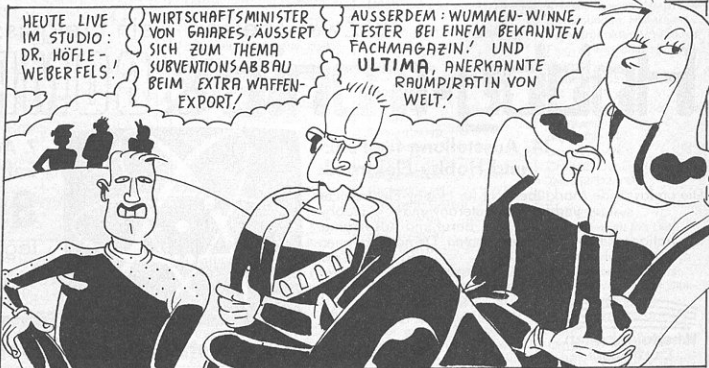
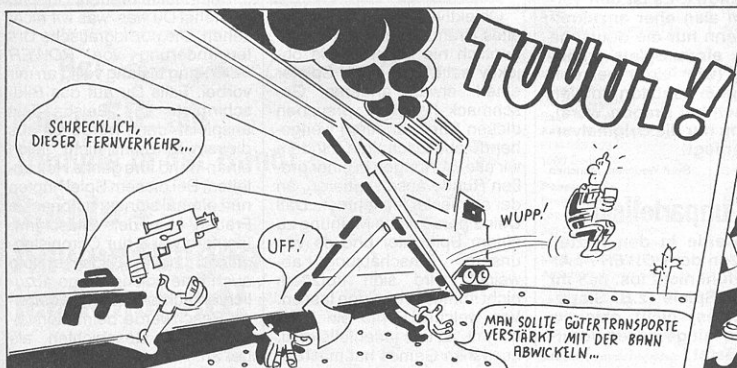
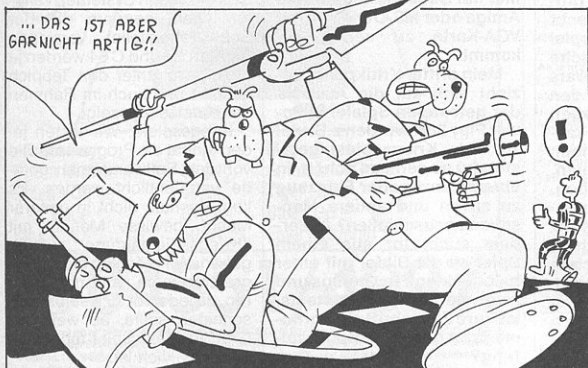
38

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 10

"TALK IM STURM"

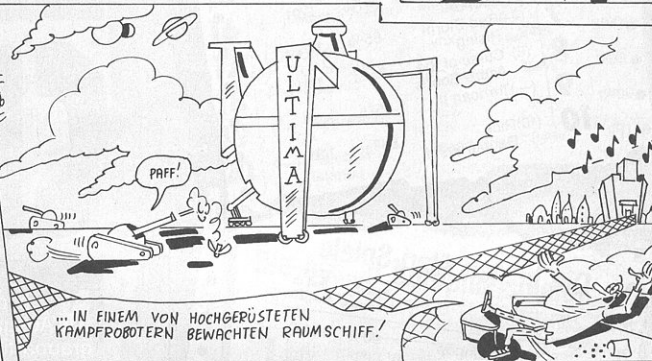
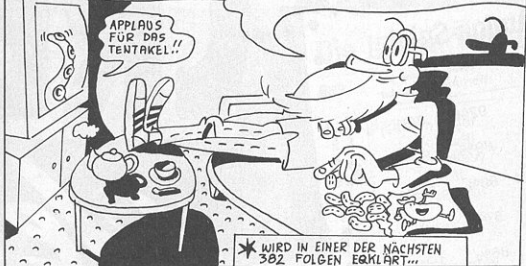
Drei Orakeldosen müssen unsere Helden finden, um einem lästigen Opfertod zu entgehen. Eine Büchse stöberte Starkiller im Korker von Titano auf: die zweite will Trantor seiner Ex-Flamme Ultima entlocken!



DURCH DIE SENDUNG FÜHRT DAS TENTAKEL, DIE ERSTAUNLICHSTE LEBENSFORM AUS EINER ANDEREN WELT!



POTZBLITZ! UNSER TENTAKEL MODERIERT DIE TALKSHOW, WIE KAM ES DENN DAZU? * DOCH UNSER EINGESPIELTES SPEZIALISTENTEAM WIRD SICH DAVON SICHERLICH NICHT IRRITIEREN LASSEN. DER FURCHTLOSE SEKRETÄR KANN MIT DEM DIEBSTAHL DER ORAKELDOSE BEGINNEN...



CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(4) Klax	89%	8/90
3	(5) Champions of Kryn	89%	8/90
4	(6) Ishido	87%	1/91
5	(7) Cadaver	86%	1/91
6	(8) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(-)Red Storm Rising	85%	10/90
8	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(-)Turrican II	85%	4/91
10	(10)Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Klax	89%	5/90
3	(4) Starflight I	86%	6/90
4	(5) Cadaver	86%	10/90
5	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
6	(7) Rick Dangerous II	84%	10/90
7	(8) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
8	(9) Parodroid 90	83%	12/90
9	(10)Sim City	81%	10/90
10	(-)Turn it	80%	9/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	92%	5/90	6	(6) Wing Commander	88%	12/90
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/90	7	(7) Silent Service II	87%	10/90
3	(3) Secret of Monkey Island	92%	1/91	8	(8) Ishido	87%	11/90
4	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	9	(9) Command HQ	87%	3/91
5	(5) Wonderland	88%	10/90	10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90

Nach dem großen Frühjahrsputz der letzten Ausgabe fiel diesmal fast der ganze Rest an graubärtigen Klassikern dem Zahn der Zeit zum Opfer. Dafür schaffte natürlich eine Menge brandneuer Programme den Sprung in die Charts. Leidtragend war "Gynoug", das im Umwälzungs-Wirrwarr nicht mehr in die Konsolenhitliste paßte, obwohl es mit stolzen 84 Prozent gleichauf mit dem Ballerkollegen "Musha Aleste" lag.

Auf vielfachen Wunsch der großen Handheld-Gemeinde haben wir diesmal nach den besten "tragbaren" Modulen geforscht. Eine Aufstellung der Lynx- und Game-Boy-Spiele, die uns in den letzten Monaten am besten gefallen haben, findet Ihr als zusätzliche Tabelle auf diesen Seiten. wi

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Atomino	81%	1/91
3	(—)Turrican II	81%	4/91
4	(—)Buck Rogers	80%	4/91
5	(3) Starflight I	79%	5/90
6	(4) Tie Break	77%	8/90
7	(5) Pipe Mania	77%	8/90
8	(6) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
9	(7) X-Out	75%	5/90
10	(8) Ski or Die	74%	9/90

Die besten Handheld-Spiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	Klax	Atari	12/90	90%
2	Shanghai	Atari	3/91	85%
3	Quarth/Blockhole	Konami	7/90	84%
4	Chip's Challenge	Epyx	6/90	84%
5	Dr. Mario	Nintendo	10/90	83%
6	Bomber Boy	Hudson Soft	12/90	82%
7	Gargoyle's Quest	Capcom	2/91	80%
8	Puzznic	Taito	12/90	80%
9	Ishido	Ascii	11/90	80%
10	Batman	Sunsoft	8/90	80%

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(4) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(5) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(6) Tetris	NES	89%	8/90
5	(7) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(8) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(—) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(11) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(12) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10	(13) Populous	Mega Drive	86%	11/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(14) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12	(15) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13	(16) Sokoban	Mega Drive	85%	3/91
14	(17) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
15	(18) Shanghai	Lynx	85%	4/91
16	(—) Musha Aleste	Mega Drive	84%	6/90
17	(20) Chip's Challenge	Lynx	84%	9/90
18	(—) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
19	(—) Probotector	NES	84%	12/90
20	(—) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(2) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(3) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(4) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(5) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
8	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
9	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
10	(13) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
11	(14) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
12	(15) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
13	(16) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
14	(17) Ishido	Amiga	87%	12/90
15	(18) Sim Earth	Mac	87%	2/90
16	(19) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
17	(—) Links	MS-DOS	87%	4/91
18	(—) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
19	(—) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
20	(20) Cadaver	Amiga	86%	1/91

Die **POWER-PLAY-**Redaktion lüftet ihr Spielearchiv. Die hundert besten, spannendsten und originellsten Spiele aus diesem reichhaltigen Fundus sind exklusiv für Euch.

Es ist mal wieder soweit: Der Frühjahrsputz steht an. Unter Anatols fachkundiger Leitung ("Winnie, da hinten ist noch ein Staubkorn!") wühlt sich die redaktionelle Putzbrigade emsig durch die Jahresausbeute an Computerprogrammen. Man trifft auf alte Bekannte, verstaubt Power-Gurken in den tiefsten Schubladen und drückt Liebesspiele ans Herz.

In diesem Jahr haben wir uns für Euch etwas Besonderes ausgedacht: Hundertfünfzig Spiele, die sich bei uns angesammelt haben, möchten wir Euch schenken. Genauer

daß Ihr jeweils ein ganzes Spiel mit Euren Plänen abdeckt, einzelne Level reichen uns da nicht.

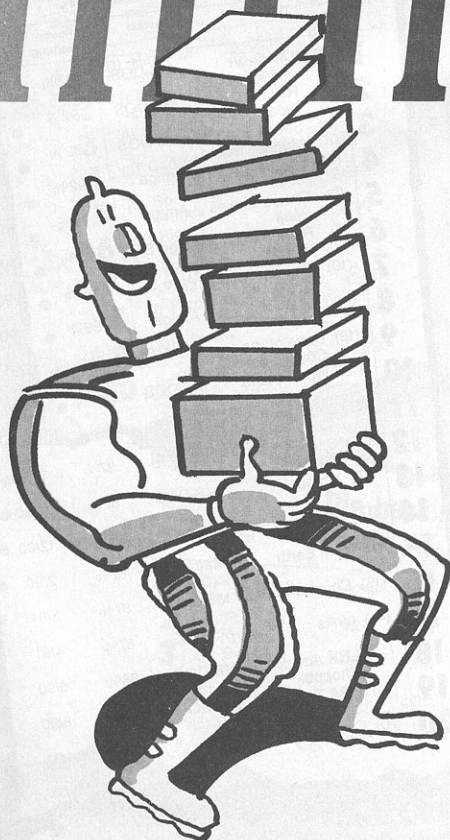
Damit Ihr ausreichend Zeit für Eure Arbeit habt, ist der Einsendeschluß erst am 31. Juli 1991. Die Gewinner werden von der Redaktion gemeinsam ausgewählt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. v.w.

Euren "Playersguide" schickt Ihr wie immer an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kenntwort: Playersguide
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

POWER PLAY

räumt auf



gesagt erhalten fünf Glückliche unter Euch jeweils ein Paket mit 20 Spielen. Der erste Preis ist ein Softwaremegapaket mit 50 Spielen. Allerdings erwarten wir von Euch eine kleine Gegenleistung.

Sicher hat jeder von Euch sein ganz persönliches Lieblingsspiel. Der eine macht zusammen mit Luigi und Mario verwinkelte Plattformen unsicher, der andere führt eine Heldentruppe sicher durch modrige Verliese. Ein dritter tüftelt für sein Leben gern an verzwickten Puzzles oder sucht die Ideallinie für seinen Boliden auf der Rennbahn.

Bastelt für Euer Lieblingsspiel einen richtig schnuckeligen "Playersguide". Der Fantasie sind dabei keinerlei Grenzen gesetzt. Ihr könntet z.B. den Weg Eures Helden bis zur Rettung der jeweiligen Prinzessin fotografisch festhalten. Auch extralebensorische Stellen würden sich vorzüglich für ein Bildchen anbieten. Natürlich beschränkt sich so ein Playersguide nicht nur auf fotografische Talente. Gute Levelkarten, Rißzeichnungen und Verkaufspläne sind uns ebenso willkommen. Wichtig ist nur,

Arbeitsmittel

Gute Bildschirmfotos macht man mit einer Spiegelreflexkamera und Farbunkehrfilm (Diafilm). Das Stativ nicht vergessen, sonst verwackelt's. Als Objektiv hat sich ein leichtes Teleformat um die 135mm bewährt. Ihr stellt Blende 8 ein und variiert die Belichtungszeit zwischen ein achtel und zwei Sekunden. Natürlich müßt Ihr den Raum vorher abdunkeln, damit keine störenden Lichtreflexe auf dem Bildschirm entstehen. Der Gebrauch der Pausentaste ist anzuraten, Ihr erspart Euch damit verwackelte Aufnahmen.

Gute Karten zeichnet Ihr auf weißem Papier (unkariert!) mit einem schwarzen, nicht zu dicken Filz- oder Tuschestift. Der Gebrauch von Zirkel und Lineal hat sich als sehr nützlich erwiesen. Vermeidet bitte Buntstifte, Kugelschreiber, Füller, kariertes Papier, Millimeterpapier, Wachsstifte und den Malkasten der Schwester. Viel Spaß! v.w.

ZUM
SAMMELN!**Power-Tips****Computerspieletips**

Rise of the Dragon	62
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72

Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79

Dr. Bobo antwortet

Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II — Antheds	81
---	----

Videospieletips

Gradius III	82
-------------	----

Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Strider	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
Final Fight	86
PC-Gengin	86
Kwirk	88
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 6	89

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

QUELLENHINWEIS:
Bild: "The Art of the Dragon Lance
Saga" TSR, Inc. 1987

Rise of the Dragon

Boris (Bobo) Schneider aus Düsseldorf hat wieder zuge schlagen. Er hat "Rise of the Dragon" in Windeseile entschlüsselt und verrät, wie man Blade Hunter optimal durch das Spiel steuert.

Die eigene Wohnung

Die eigene Wohnung wird im Spiel öfter aufgesucht, doch zu Anfang sollte man sich erstmal um die herumliegenden Sachen kümmern. Stecken Sie den Erste-Hilfe-Kasten (im Badezimmer) sowie die Munition ein. (Für das Nu Pent habe ich bis jetzt keinerlei Verwendung gefunden.) Die Pistole liegt unter dem Kopfkissen (doppelklicken, um es zu verschieben). Laden Sie die Pistole jetzt, um dies später nicht zu vergessen. Lassen Sie die Pistole aber dann am besten noch in der Wohnung liegen, Sie brauchen sie erst später.

Als nächstes sollten Sie alle Nachrichten auf Ihrem Vid-Phone abrufen. Dazu erst den Power-Schalter betätigen (links am Gerät). Vergessen Sie die ID-Card nicht! Klicken Sie dazu auf den "Disketten-schacht" an der rechten Seite des Geräts.

Nachdem Sie die Wohnung verlassen haben, gibt es nur einen Weg — den nach unten in die U-Bahn (unterer Liftknopf). Das Dach und der zweite Ausgang auf die Baustelle sind und bleiben nutzlos. Ihr erster Weg sollte jetzt in die City-Hall führen.

Im Spiel kehren Sie öfter in die Wohnung zurück, so sollten Sie beispielsweise jede Nacht vor ein Uhr da sein. Schlafen Sie woanders ein, werden Sie meist bestohlen und können das Spiel nicht mehr beenden. Außerdem treffen ab und zu Nachrichten auf dem Vid-Phone ein. Wenn Sie die Wohnung nicht betreten können, weil Sie die ID-Card vergessen haben (passiert jedem mal), dann drehen Sie am Regler an der Wasserleitung links oben im Bild.

City Hall

Wenn Sie das erste Mal mit der U-Bahn zur City-Hall fahren, kaufen Sie Blumen für Karyn. Karyn ist unheimlich wichtig, unterlassen Sie alles, was sie verärgern könnte (sie versetzen, mit anderen Mädchen flirten etc.) Also müssen Sie auch Jennis Angebot zurück-

Hallo Computerspiele-Fans!



A nscheinend liegt ganz Deutschland im "Ooops Up"-Fieber. Noch nie haben wir so viele Paßwörter zu einem Spiel bekommen. Leider konnten wir sie nur einmal veröffentlichen, macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Bearbeitet lieber das nächste Spiel und hofft auf eine Power-Prämie.

Sicher ist Euch aufgefallen, daß sich die Power-Karten etwas verändert haben. Wir wollen damit unser Serviceangebot weiter verbessern. Wenn Ihr in Zukunft also eine brennende Frage an unseren Doc. Bobo habt, benutzt einfach die entsprechende Karte. Wir können so in unseren Briefbergen

schneller feststellen, wo der Spieleschuh drückt und Euch wird fixer geholfen.

Die zweite Neuerung ist die "Cheat des Monats"-Gewinnkarte. Wir suchen ein aktuelles Spiel aus, und Ihr schickt uns mit der Karte die Paßwörter zurück. Ganz einfach. Der schnellste von Euch bekommt ein Spiel seiner Wahl. Den jeweiligen Gewinner findet Ihr jeden Monat an dieser Stelle.

So, genug der Neuigkeiten. Wir sehen uns in einem Monat wieder. Bis dahin, viel Spaß und kein Systemabsturz, wünscht wie immer,

Volker

weisen, die Sie anspricht, bevor Sie Karyns Büro betreten. Die City-Hall ist nur bis 17.00 Uhr geöffnet. Nachdem Sie mit Karyn geredet und ihr die Blumen gegeben haben, gehen Sie auf das Rendezvous ein. Dies dürfen Sie unter keinen Umständen verpassen! Ohne Karyn fehlen Ihnen wichtige Informationen, und das Spiel ist aus. Später kann Karyn einige Gegenstände identifizieren, wenn Sie sie ihr zeigen. Karyn gibt Ihnen außerdem einen Schlüssel. Fahren Sie nach Hause, und öffnen Sie damit den Küchenschrank. Hier finden Sie den Wire-Tester, ein paar Bomben und einen Schokoriegel. Danach geht es auf zum Pleasure Dome.

Karyns Wohnung

Hier müssen Sie nur einmal hin, nämlich zum verabredeten Rendezvous. Ansonsten ist dieser Ort unwichtig.

Pleasure Dome

Wenn Sie keine Waffe bei sich haben, kommen Sie ohne Probleme rein. Waffen werden an der Garderobe abgegeben. Damit sie die Waffen wiederbekommen, müssen Sie dem großen Typen den Schokoriegel geben. Dann erhalten Sie einen Garderobenschein, mit dem Sie die Waffe wiederkrie-

Chen Lus Wohnung

Wenn Sie zu Chen Lu rein gehen, sehen Sie Chen im Todeskampf am Boden liegen. Sie können ihm nicht helfen. Sie müssen sofort wieder aus der Wohnung raus, aber damit Sie sie später durchsuchen können, nehmen Sie vorher Chens ID-Card aus seinem Vid-Phone. Verlassen Sie sein Apartment, warten ein paar Minuten in der U-Bahn und gehen wieder nach oben. Sehen Sie sich die Nachricht für Chen auf dem Vid-Phone an. Im Badezimmer finden Sie ein Drug-Patch, das Sie mitnehmen sollten. Im Schlafzimmer ist ein Safe. Den Safe finden Sie, indem Sie das blinkende Auge des Drachen drücken. Die Kombination des Safes sind die vier letzten Ziffern von Chens ID-Nummer, die Sie auf dem Vid-Phone ablesen können. Nehmen Sie den Schokoriegel und das Pergament aus dem Safe. Vergessen Sie nicht, Chens ID-Karte mitzunehmen. Den Schokoriegel geben Sie möglichst bald Jake im Pleasure-Dome, dann gibt er Ihnen jetzt und später weitere Informationen. Zeigen Sie auch Jake alle interessanten Gegenstände und fragen ihn über Chens Tod aus.

City Hall (zum zweiten)

Beim zweiten Besuch in der City Hall geben Sie Karyn das Drug-Patch und Chens ID, so erfahren Sie die Adresse von Johnny Qwong.

Johnny Qwongs Residence

In das Haus können Sie nicht rein. Wenn Sie mehrmals auf den Gully-Deckel klicken, geht Blade widerwillig in die Kanalisation. Vorsicht: nicht zu lange hier unten bleiben, sonst holen Sie die Ratten! (Hier wäre Abspeichern sehr günstig.) Sehen Sie sich den Sicherungskasten links genauer an. Öffnen Sie ihn mit einer der kleinen Bomben. Das Schaltschema auf dem Kasten ist wichtig. Nun müssen Sie mit dem Wire-Tester arbeiten, eine knifflige Sache. Wichtig:



Schließen Sie Drähte nur an, wenn die Spannung im grünen Bereich ist! Die rote Klemme geht an den roten Draht, die blaue Klemme an den schwarzen Draht (am besten am unteren Anschluß des schwarzen Drahtes). Mit der gelben Klemme kann man nun die acht Anschlüsse untersuchen. Wer sich's einfach machen will: Johnnys Anschluß ist der zweite von unten. Wenn es einfach nicht klappen will: Genau anpassen, daß Sie die Klemmen genau exakt ablegen. Diese Sequenz muß beinahe pixelgenau durchgeführt werden.

City Hall (zum dritten)

In der Nähe der City Hall gibt es noch einige interessante Orte. Dazu gehen Sie, wenn Sie aus der U-Bahn aussteigen, rechts am Blumenstand vorbei. Sie landen in einem Hinterhof. Gehen Sie in die Gasse links und dann durch das verriegelte Fenster. Der alte Mann erzählt Ihnen etwas über Ihre Mission. Zeigen Sie ihm das Schriftstück aus hens Tresor. Dafür erhalten Sie drei Talismane (von denen aber nur der letzte wirklich wichtig ist) und einen Glückseks. Außerdem ist ein neuer Ort auf der Landkarte erschienen. Ab jetzt kann Ihnen der Alte nicht mehr weiterhelfen.

Gehen Sie zurück in den Hof. Auf der rechten Seite ist ein Metallzaun. Dieser ist verschlossen, bis Sie auf Ihrem Vid-Phone die Nachricht von Deng Hwang an Johnny Qwong abgehört haben. Gehen Sie durch den Zaun. Sie stehen vor einem Lagerhaus. Klicken Sie auf die Tür, sehen Sie das Labor, daß Sie schon aus einer Schnittszene (Meanwhile...) kennen sollten. Klicken Sie aber auf den Sicherungskasten (ziemlich in der Mitte des Bildschirms) und bringen eine Bombe am Kasten an, gibt es ein wunderbares Feuerwerk. Achtung, das klappt nur, wenn Qwong schon den Befehl gegeben hat, die Sicherheitszone des Reaktors zu mißachten. Inzwischen sollte auch der Laborbericht über das Drug-Patch bei Karyn sein. Mit dem Tape können Sie zum Bürgermeister (Mayor), wenn Sie Jenny etwas unter Druck setzen. Der Dialog beim Bürgermeister kann schnell in die Hose gehen, bewährt hat sich der Weg 3,2,2. Nun können Sie mit dem Paß im Waffenlager Ihre Feuerkraft erhöhen.

In Blau's Wohnung

Gehen Sie wieder nach Hause. Ab jetzt heißt es: Warten.

Sie können bis zum letzten Spieltag eigentlich nicht mehr viel machen, außer in der Stadt herumlaufen, ohne allzu wichtige Informationen zu bekommen. Passen Sie allerdings auf Ihr Vid-Phone auf. Um die entführte Karyn können Sie sich auch nicht kümmern. Am letzten Tag sollte sich Jake wieder bei Ihnen melden. Gehen Sie zum Treffpunkt, den er Ihnen nennt. (Wenn Sie die Arcade-Sequenz fünfmal nicht schaffen, dürfen Sie sie überspringen.) Wenn Sie Jake befreit haben, können Sie mit Snakes ID zwar schon zu Deng Hwang fahren, der Vollständigkeit halber können Sie (aber müssen nicht) noch zum Reservoir und die Leute aufhalten, die die Drogen ins Wasser kippen wollen. (Vorsicht, Action-Sequenz.) Von dort nehmen Sie dann am besten das Hovercar zu Deng Hwang. Jetzt könnte es sich lohnen, das Erste-Hilfe-Set zu benutzen, damit Sie für den Showdown bei vollen Kräften sind.

Showdown — bei Deng Hwang

Als erstes müssen Sie die Rezeptionistin überreden, Sie in den Sicherheitsraum zu lassen. Seien Sie freundlich, und sie wird sich an Sie erinnern. Sobald sie zugestimmt hat, sollte alles ganz schnell gehen, denn sie kriegt schon bald Zweifel, ob sie das richtige getan hat. Im Sicherheitsraum klicken Sie auf die Konsole und ziehen den großen Hebel unten links. Die Codekombination, die Sie brauchen, steckt im Glückseks. Dabei bedeutet Y = Gelb, W = Weiß, R = Rot, P = Lila/Purpur, B = Blau. Dann schalten Sie alle anderen Systeme aus, verschließen aber den Raum, in dem die Wachen sind. Gehen Sie raus und durch die nun ausgeschaltete Energiesperre. Der erste Raum von rechts enthält einen Sicherungskasten. Öffnen Sie beide Hälften, betätigen den Schalter oben, nehmen den Schraubenzieher und stochern damit in den Sicherungen herum. Nehmen Sie die Drähte.

Hinter der mittleren Tür sitzt Karyn. Um den Countdown zu stoppen, legen Sie die Drähte einfach über Karyn und nehmen dann die drei Kabel vom Hals ab. Ab jetzt geht alles automatisch, bis auf die letzte Arcade-Sequenz, die Sie nach fünfmaligem Scheitern aber auch überspringen dürfen. Es folgt das Happy-End.

Boris Schneider/vw

TIP DES MONATS Lemmings

Wie könnte es anders sein, die 500 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Berlin. Marco Cichy hat uns als erster alle Codes für den Einspieler-Modus zu Psynopsis Grubelknüller "Lemmings" geschickt. Sorry, Marco war wirklich der Schnellste. vw

(das C auf der Tonleiter), Noel (Weihnachtslied).

BRITISH AISLES: Lucille (Loo-Seal, Toiletensiegel), Lulu (zwei Toiletten), Laurie (Lorry), Billy, Bobby (der Polizist), Gaylord

KITCHEN: Pat, Waldo, Patty, Frank (-furter im Hot Dog), Ricky (ein Drink mit Limone), Sherry (Prost), Stew (Eintopf, Kurzform von Steward)

ATTIC: Bunny (Häschen), Tom (-cat, Wildkatze), Knute, Teddy (Koala), Bo, Bill, Kermit (hat nichts mit dem Frosch zu tun, -mit ist ein Handschuh, den Ker- kapiere ich auch nicht)

Hat man alle 80 zurückverwandelt, gibt es zum Dank einen Schlüssel.

KAPITEL 4 — THE ISLAND

WHERE TIME RUNS

BACKWARDS (Sanduhr)

Der Name der Insel ist wirklich zu nehmen: hier läuft die Zeit rückwärts. Also müssen Sie hier den Befehl eingeben,

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
01	-----	HBANLMFPDV	MFTBAJLNF	NHMFHALV
02	IJHLJDBCC	BINLMFHQDO	FIBJLMOFL	HMFFINMHO
03	NHLDBADRC	BAJHLDBEO	BAJLDMFPY	MHFAJLNLX
04	HLDBTNECK	IJHLDBCEX	BINLMFIQR	FHJLJMOHQ
05	LDBAJLFCT	NHLDBADEV	FAJLDMHBT	HFAJLMPHN
06	DHBJLLGCM	HLDBINEEN	IJHLDBFCM	FJLDMFHQM
07	HBANLDMCJ	LDBAJLFEM	NHLDBFAGJ	FAJLDMTBM
08	BINLDMHCS	DIBJLLGEP	HLDBFNEGS	IJLMDIFCP
09	BAJMDHJCU	IBANLDHEM	DHFAJLGVG	NHLDFADIM
10	IJHMDHBCN	BINLMDIEU	DLHJLLJLF	HLDFINEIV
11	NHMDHBAKC	BAJHMDJEX	HFAJLDMHR	LDFAJLFTO
12	HMDHBNMCT	IJHMDHBEQ	FJLDMHIGR	DIFJLLGIX
13	MDHBAJLNC	NHMDHBALE	FAJHMDHJG	IFANLDHUT
14	DHBJLMOCV	HMDHBMNEW	FAJHMDHGV	IFANLDIIN
15	HBANLMDPS	MDHBAJLNEP	NHMDHFGS	FAJHMDJLP
16	BINLDMHCL	DIBJLLMOEY	HMDFHFMIO	IJHMDKFIY
17	BAJHLFBDQ	IBANLMOPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALV
18	IJHLFBDCC	BINLMDIOE	DHJLJMOGN	HMDIFNMIO
19	NHLFBDADV	BAJHLFIBFR	HFAJLMDPGK	MDIFAJLNX
20	HLFBDTNEC	IJHLFIBCFK	FJLDMHGGT	DIFJLMOIQ
21	LFBBAJLFDW	NHLFIBADF	FAJHLFHBH	IFANLMDPIN
22	FHBJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	NHMDIQW
23	HBANLFDHM	LFBBAJLFFJ	NHLFHFADIM	FAJHLFBJJ
24	BINLFDHJW	FJLJLLGFS	HLFIFNEHV	IJLMDIFCQ
25	BAJHMFHJDX	IBANLHFHP	DHFAJLJLGH	NHLFIFADUP
26	IJHMFHBKGO	BINLFIIFY	FHFAJLJLGH	HLFIFINEJY
27	NHMFHBALON	BAJHMFJFK	HFAJLFIHJH	LFJFAJLFR
28	HMFBHBNMOW	IJHMFJBKFT	FJLDMHFIIN	FJLJLJLKG
29	MHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLFXHJ
30	FHBJLMOEY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FJLDMFIJQ

Alle Lemmings-Codes auf einen Blick

Sorcerers get all the Girls

Hier der zweite Teil von Boris Schneiders Komplettlösung zu "Sorcerers get all the Girls".

SOUND ROOM: Mike (Mikrofon, das "recording device"), Humphrey (humm-free, die Röhre brummt nicht — mega-böser Kalauer!!!), Winnie (windy), Blair (wie das "plärren" im Deutschen), Melody, Carol, Cy

der die schon getane Aktion auslösen wird, aber RÜCKWÄRTS. Das gehen wir lieber an einem Beispiel durch: Ihnen fliegt am Anfang ein Brot in die Hand. Jetzt müssen Sie es fallenlassen, denn rückwärts betrachtet haben Sie es ja gerade fallenlassen. Tippen Sie also, nachdem das Brot in Ihre Hand geflogen ist, "drop bread". Dann geht die Spielfigur nach Norden. Also müssen Sie jetzt "go south" eingeben, damit Sie, rückwärts gesehen, diese Handlung auslösen. Keine Angst, es ist nicht schwer, nach

einer Weile haben Sie alles im Griff.

Hier noch ein paar Tips, wenn Sie wirklich festhängen: Wenn Sie gerade durch das Fenster ins Zimmer geflogen sind, dann sind Sie rückwärts gesehen rausgesprungen, also "jump out of window". Wenn Sie das Haus wieder verlassen, steht da "You close the door". Rückwärts gesehen haben Sie die Tür geöffnet, also heißt das Kommando "open door". Am Ende ist es mit der Wortwahl etwas trickreich. Der Director gibt Ihnen eine Box, rückwärts geben Sie aber ihm die Box, also "give box to director". Wenn Sie dann wieder auf das Surfbrett steigen, ist das rückwärts gesehen ein Absteigen, also "climb off surfboard". Bei diesem letzten Satz ist die Wortwahl wichtig, andere, an sich auch richtige Lösungen, versteht das Programm hier seltenerweise nicht.

KAPITEL 5 — THE ISLAND OF HORNY WOMEN (Herz)

Geben Sie es ruhig zu — hier wollten Sie von Anfang an hin! (Hätten Sie auch gedurft, das Puzzle selbst jederzeit lösbar, Sie müssen nichts mitbringen.) Das Puzzle: Wie komme ich von der Insel wieder runter? Einen Mann lassen die Amazonen offensichtlich nicht von der Insel, also müssen Sie es als Frau versuchen. Dazu brauchen Sie: die Schuhe (sind in der Chest), das Kleid (Gown: ist in der anderen Suite, die Sie durch den Luftschaft erreichen), den Hut (unter dem Bett. Wie konnte man schwere Gegenstände doch gleich wieder anheben?). und den Lippenstift (im Shop). Alles anziehen (Cloak vorher ausziehen) und fliehen. Das Ganze muß schnell (also mit möglichst wenig Zügen) gehen, denn sonst droht ein zugegeben schöner Tod. Bei der Flucht ALLES aus dem Shop mitnehmen.

KAPITEL 6 — THE RESTAURANT AT THE END OF THE OCEAN (Hot Dog)

Als erstes speichern Sie mal ab. Bei einem Fehler ist die Box für immer verloren.

Sie können nicht verhindern, daß der Hai die Box frißt. Also rein ins Restaurant und das Menü lesen. Na, klingelt's? Mit einem Hinweis auf das Spellbook sollte das Ganze kein Problem sein, solange Sie SCHNELL sind. Wenn Sie die Box nicht haben, bevor Sie hinausgebeten werden, müssen Sie den Spielstand laden und es noch mal versuchen.

KAPITEL 7 — THE ISLAND OF THE GODS (Blitze)

Dummerweise kommen Sie an diese Insel nicht ran, weil das Surfboard keine Einstellung dafür hat. Warum hat das Surfboard keine Einstellung? Nun, das Wissen darüber, wo die Götter wohnen, ist im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen, wie auf der Uni gelernt. Wie kann man dieses Wissen wiederbeschaffen?

Auf der Insel angekommen, ist dummerweise die große Tür abgeschlossen. Hatten Sie nicht irgendwo einen großen Schlüssel bekommen?

Es ist niemand da, und irgendetwas Gegenstände zum Mitnehmen gibt es auch nicht. Was also tun? Wie wäre es mit Warten? Vorher einmal zu speichern, ist sicher nicht falsch. Ach ja, etwas Hintergrundwissen über die Götter kann nicht schaden, aber das haben Sie ja auf der Uni gelernt, oder?

Wenn Sie sich verstecken wollen, gibt es nur ein Versteck. Es ist einfach zu finden, denn es wird in jedem drittklassigen Kinofilm benutzt. Es befindet sich im westlichsten Raum.

Sie werden schon merken, wann Sie wieder aus dem Versteck kommen sollten. Aufge-

paßt, wenn Sie die Spellbox sehen, SOFORT AUFMACHEN! Sonst landen Sie in einer Sackgasse.

Und wie kriegen Sie den ganzen Müll weg? Nun, Müll verrottet mit den Jahren. Soviel Zeit haben Sie aber nicht. Und selbst mit magischer Hilfe ist es einfach zu viel Müll. Gibt es eine Möglichkeit, den Müllberg zu reduzieren? Nun heißt es, Spellbox nehmen und abbauen, bevor der Krach losgeht.

KAPITEL 8 — FORT BLACKWAND

Spielen Sie hier nicht weiter, wenn Sie nicht ALLE ANDEREN INSELN gelöst haben. Damit Sie ab jetzt nicht aus Versehen Lösungen spicken, sind die Ausdrücke in Anführungszeichen codiert. Jeder Buchstabe wird im Alphabet eins weitergeschaltet. Aus A wird B, aus B ein C, und aus Z wieder A. Aus TAKE KEY wird also "UBLF LFZ".

Da ist also zuerst mal eine große Seeschlange. Denken Sie an die Körperform einer Schlange. Sie haben einen Spruch, der sich mit so geformten Dingen beschäftigt. "NBDIFO TJF FJOFO LO-PUFO".

Ab jetzt sollte Ihnen einiges bekannt vorkommen. Haben

Sie Lola befreit, gehen Sie nach unten. Die drei Türen öffnen sich nur, wenn alle drei Kreuze im Boden beschwert sind. Und all Ihr Hab und Gut reicht nicht aus, um ein Kreuz zu beschweren. Sie können sich auf ein Kreuz und Lola auf ein anderes stellen (lola, stand on silver x). Aber das reicht immer noch nicht.

Schauen Sie sich um. Was für eine Szene ist auf dem Bild zu sehen? Klingelt es? Es hat was mit Kunst zu tun! "LBCCVM BSU". Ach ja, wenn Sie die Goldbörse (Purse) von Lola noch nicht an sich genommen und durchsucht haben, schauen Sie mal rein.

DAS GROSSE FINALE

Tasten wir uns langsam ran: a) Sie werden, egal was Sie tun, nicht an die Maschine rankommen.

b) Ihr Gegner läßt sich nicht ablenken und wird in wenigen Zügen die Maschine aktivieren.

c) Um die Maschine zu aktivieren, müssen BEIDE KNÖPFE gedrückt werden.

d) Um beide Knöpfe zu drücken, braucht man zwei Hände.

e) Wenn eine Hand irgendwie beschäftigt werden könnte...

f) "EBT VOIFJNMJDI QPQVMBFSF CVDI" ist des Rätsels Lösung.

Achja, befreien Sie Otto, sobald Sie ihn sehen, er weiß mehr über die Maschine für den zweiten Teil des Finales.

Und wieder ein paar Tips für das letzte Puzzle:

a) Sie brauchen nur die Innereien, nicht das ganze Ding, von dem Otto redet.

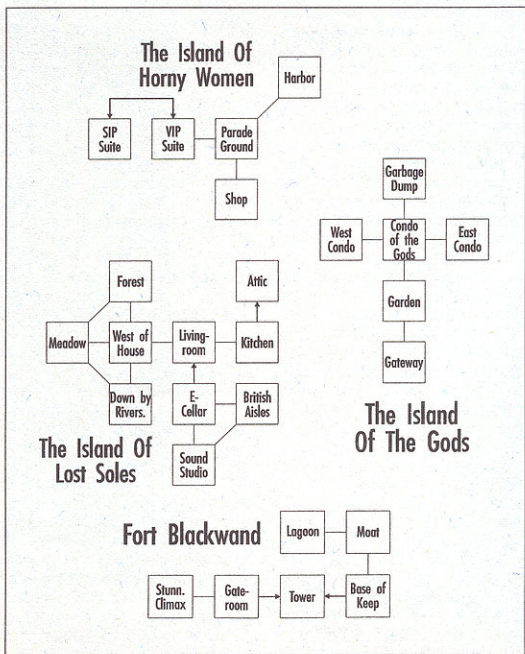
b) Sie haben nur drei Züge. Einer geht für den ersten Spruch drauf. Dabei verlieren Sie in jedem Fall das Buch. Die beiden anderen reichen eigentlich nicht aus, wenn Sie das Buch wieder nehmen, denn das kostet einen Zug.

c) Vergessen Sie das Buch.

d) Haben Sie in der Uni bei Spellcasting 101 aufgepaßt?

e) Wirklich nur spicken, wenn Sie nicht draufkommen, das Puzzle ist geradezu genial! "CVSO TQFMMCPPL XJUI GMBNFUIPSXFS UIFO PQFO CPY"

Es folgt das Happy-End, welches mit dem Holzhammer darauf hinweist, daß wir gespannt auf die Fortsetzung warten sollten. Vielleicht kriegen ja dann die bisher unbenutzten Räume in der Uni eine richtige Bedeutung. *doc boba*



Island of Horny Women hört sich vielversprechend an

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE*

Konsole RGB	349,-
Sega Games	
Sonderangebote ab	49,-
8-Bit Adapter	109,-
Arcade Power Stick	109,-
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Budokan	109,-
Burning Force	99,-
Compet. Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	109,-
Dynamite Duke	99,-
E-Swat	79,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin US	109,-
Hell Fire	99,-
Ishido US	109,-
I love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football US	109,-
Lakers vs Celtics US	109,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Popolous US	109,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Thunderforce III	99,-
Varis III	109,-
SEGA GAME GEAR*	299,-
Baseball	69,-
Columns	69,-
G-Loc	69,-
Pacman	69,-
Sokoban	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-
Woody Pop	69,-
Head Buster	69,-
Mickey Mouse	69,-
Devlish	69,-
The GG Shinobi	79,-
Millenium	79,-
Fantasy Zone	69,-

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris)

Alleyway dt.	49,-
Baloon Kid dt.	49,-
Garg. Quest dt.	49,-
Golf dt.	49,-
Kwirk dt.	49,-
Pinnball dt.	49,-
Qix dt.	49,-
S. Mario Land dt.	59,-
Solar Striker dt.	49,-
Spiderman dt.	49,-
Tennis dt.	49,-
Wiz. a. Warriors dt.	49,-
King o.t. Zoo dt.	49,-

US IMPORT

Bases Loadet	69,-
Batman	69,-

Battle Bull

Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxxle	69,-
Bubble Bobble	69,-
Bugs Bunny	59,-
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	69,-
Daedalian Opus	69,-
Dexterity	59,-
Double Dragon	69,-
Dragons Lair	69,-
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	79,-
Fish Dude	69,-
Fist o.t.n. Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremilns II	79,-
Hyper Load Runner	69,-
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	69,-
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	69,-
Motocross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch.	69,-
Nemesis	79,-
NFL Football	69,-
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	69,-
Pipe Dream	59,-
Power Mission	69,-
Power Racer	69,-
R Type	79,-
Robo Cop	79,-
Rolans Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	69,-
WWF Superstars	69,-

NEUHEITEN APRIL/MAI

Battleship	69,-
Crystal Quest	79,-
Curtis Strange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	79,-
F-1 Race (inkl. 4pl ad.)	79,-
Hatris	79,-
Jordan vs Bird	69,-
Klax	69,-
Marus Mission	69,-
Mysterium	69,-
Nobunagas Ambition	89,-
Pacman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	89,-
Soccermania	69,-
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy	69,-
Stereo Amplifier	29,-
Tragetaschen (Stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-

ATARI LYNX

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	29,-
California Games	29,-
Chips Challenge	29,-
Electrocop	29,-
Gates of Zendocon	29,-
Klax	39,-
Road Blasters	49,-
Mrs. Pacman	49,-
Xenophobe	49,-
Zalor Mercenary	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-

C 64 DISK

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Sim City	59,-
Buck Rogers	69,-
Puzznik	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-
Ultima VI	79,-

IBM

Bards Tale III	89,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	79,-
Ishido	89,-
Kings Quest V	109,-
Larry III	109,-
LHX AttackChopper	109,-
Loom	89,-
M.U.D.S.	89,-
Midwinter	79,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	99,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Quest f. Glory	109,-
Railroad Tycoon	109,-
Red Baron	99,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Sim City Archit. I	49,-
Sim City Archit. II	49,-

Sim Earth	119,-
Space Quest IV	109,-
The Secret of	
Monkey Island	89,-
Their Finest Hour	89,-
Transworld	89,-
Ultima VI	99,-
Wing Comm. Mission Disc	49,-
Wing Commander	99,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	69,-
Soundblaster	349,-

AMIGA

A-10 Tank Killer	89,-
Buck Rogers	79,-
Cadaver	79,-
Captive	69,-
Chaos str. Back	79,-
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	79,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Great Courts II	79,-
Harpoon	89,-
Indianapolis 500	79,-
Invest	79,-
Ishido	75,-
Larry III	119,-
Legend of Fairghail	89,-
Lemmings	69,-
M1 Tank Platoon	89,-
Midwinter	89,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	89,-
Nightshift	59,-
On the Road	79,-
Operation Stealth	75,-
Panza Kick Boxing	79,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous	69,-
Power Monger	89,-
Ram auf 1 MB	119,-
Sim City	89,-
Speedball II	79,-
Their Finest Hour	89,-
Trans World	79,-
Turrican II	69,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wild West World	109,-
Wings	89,-
Z Out	59,-

* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

Weitere Spiele und Neuheiten
für C64, Amiga, ST, IBM,
Gameboy, Lynx, PC-Engine,
Sega Mega Drive, Game Gear
und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

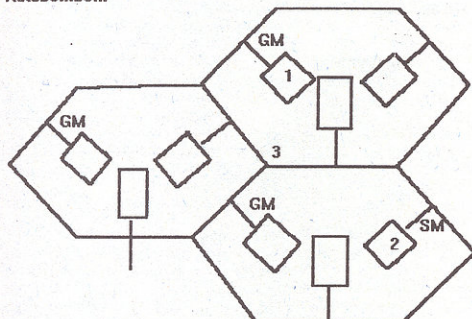
Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

Katabomben:



SM Steinmonster
GM Grünes Monster

- 1 leerer Sarg
- 2 Schlüssel für Kanal unter Brunnen
- 3 Loch im Boden

Elvira

Marcel Scholz aus St. Gallen fürchtet sich nicht vor einer kräftigen Gänsehaut. Deshalb ist er auch der erste, der "Elvira" gelöst hat. Frohes Gruseln!

Nach dem Vorspann geht man sofort zum Stall und nimmt das Heu, das vor der Tür liegt. Dann begibt man sich ins Hauptgebäude und holt das Kochbuch aus der Bibliothek. Weil wir schon mal hier sind, holen wir auch noch den Pfahl und die Monstera-Pflanze im Wohnzimmer und den Absinth aus der Bar. Dann ab in die Küche, wo Elvira auf uns wartet.

Rechter Hand greifen wir uns den Honig und lassen den Kräuterhonig von Elvira mixen. Alle Kräuter, Pflanzen und nicht gebrauchte Gegenstände in der Küche ablegen, damit Ihr nicht zuviel herumschleppt. Bevor wir wieder das Gebäude verlassen, holen wir uns die besseren Waffen, die auch gleich in der Nähe sind.

Zuerst müßt Ihr aber noch den Ritter besiegen. Also abspeichern, da am Anfang unser Können mit der Waffe nicht so groß ist. Im Raum nimmt man sich die Armbrust, das Schwert und das große Schild. Jetzt noch in das Obergeschoß die Armbrustbolzen holen. Vorsicht, dabei nicht in das Zim-

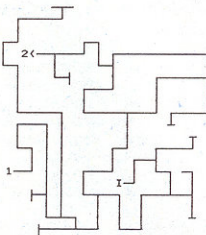
mer mit der "Vampirin" gehen. Hat man alles besorgt und nebenbei die Mönche und den Ritter besiegt, kann man im Kräutergarten Blumen pflücken.

Ihr solltet alle Pflanzen und Kräuter mitnehmen, die Ihr unterwegs findet. Ihr solltet auch an allen unmöglichen Orten (Bäumen usw.) suchen. Im Gartenhäuschen schaut Ihr natürlich auch vorbei. Vergeßt die Maden nicht bei der Leiche des Gärtners. Das Kreuz liegt rechts neben seinem Kopf. Auf dem Tisch die Dose anklicken und hineinschauen. Schlüssel (zum Kräutergarten) und Kekse mitnehmen. Der Hammer wird auch noch gebraucht. Sieb, Samensack und Zwiebeln nicht vergessen.

Mit dem gefundenen Schlüssel kann man jetzt die Türe zum Kräutergarten aufschließen. Bevor man aber Kräuter hamstern darf, muß man die zwei Mönche beseitigen. Steht man vor den Beeten, wendet man den Spruch des Kräuterhonigs an und kann alle Pflanzen einsammeln. Den Spaten nicht vergessen.

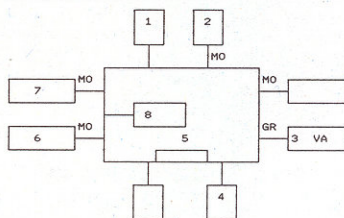
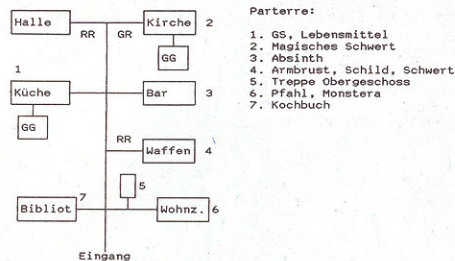
Jetzt geht man zur Schmiede und kämpft mal wieder mit einem Ritter. In die Kiste schauen, die gefundenen Schlüssel in das Feuer legen, das Kreuz in die Schlüssel werfen und einen Armbrustbolzen

Labyrinth



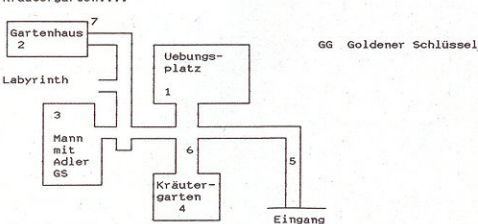
1. Start
 2. zum Ausgang
- Teich: Pflanzen, Ring (vor Teich)

Auf dem Weg liegt überall Gestrüpp. Erst im Rückweg mitnehmen
Labyrinth ist verzogen aufgezeichnet (Kreuzungen und Wege stimmen)



1. Verriegelt
2. Armbrustbolzen
3. Armbrustbolzen
4. Armbrustbolzen
5. Treppe
6. Bibel
7. leer
8. Badezimmer

Kräutergarten...



1. Misteln (am Baum vorne)
2. Maden, Kreuz, Samen, Maden, Zwiebeln, Schlüssel, Hammer, Sieb
3. Feder, GS, Pfeil
4. Alle Kräuter
5. Alle Blumen und Kräuter die zu finden sind mitnehmen
6. Vor Ausgang rechts Blume mitnehmen
7. Rechts oberhalb des Hauses Belladonna mitnehmen

Gremlins 2 (Amiga)

Unendliche Leben gefällig? Ulrich Hien aus Augsburg weiß, wie es geht. Ihr gebt einfach in der High-score-Liste "SINA-TRA" ein. Mit "ONE", "TWO", "THREE" usw. (ebenfalls in der High-score-Liste eingeben) kann man jetzt die einzelnen Levels anwählen. vw

Dragon's Lair II: Time warp (Amiga)

Falls noch jemand den "Dragons Lair"-Zeichentrickmodus nicht kennt. Hier wird er frisch ausgepackt von Mathias Ortman aus Mailand. Um das Spiel zu vereinfachen, gibt man irgendwann (am besten im Pausenmodus) "Return" GET MORDROC DIRK ein. Nun kann man sich, bis auf den von Zeit zu Zeit fälligen Diskettenwechsel, gemütlich zurücklehnen und die Szenen an sich vorüberziehen lassen. vw

Das Stundenglas

Stefan Vogel aus Mainz-Bekkenheim ist dem Geheimnis der Zeit auf der Spur und hat das Software-2000-Text-Adventure "Das Stundenglas" gelöst.

In der Kleinstadt geht man nach Westen und gelangt auf die Straße. Plötzlich tauchen Gestalten auf, die nichts Gutes im Schilde führen. Deshalb geht man in den Laden und schließt Tür und Riegel. Nun ist man für einige Zeit sicher. Doch man sollte sich nicht zu viel Zeit lassen, sonst brechen die Gestalten die Tür ein. Im Regal liegt ein Büchlein, welches auch dem Spiel beiliegt. Dieses Buch sollte man unbedingt lesen, sonst kommt man an dieser Stelle nicht weiter. Nun drückt man den Stift 96 an der Truhe. Siehe da, ein Hohlraum wird sichtbar. Untersucht man den Hohlraum, entdeckt man den Schlüssel. Diesen steckt man ins Schlüsselloch und die Truhe ist offen. Unter dem Deckel entdeckt man eine winzige kleine Landschaft. Nun geht man in die Truhe und

plötzlich erfaßt einen ein Sog und man befindet sich im Funkelsee. Nördlich befindet sich das Wasserschloß. Auf dem Pier trifft man die erste Person. Sie heißt Yanyi. Ihr folgt man ins Schloß. Nun erfährt man von den zwölf Weisen und deren Geheimnissen. Die Aufgabe besteht darin, die Namen der Weisen herauszufinden und sie Yanyi zu sagen. Sie erzählt dann das dazugehörige Geheimnis. Von Yanyi erhält man noch einen Tip. Man soll zum Zauberer Kautz gehen, der im Felsenschloß auf dem Eisenstein wohnt, um nach dem Stundenglas zu fragen. Nun geht man wieder hinaus und in das Boot. Natürlich muß man das Seil vom Poller lösen. Man rudert zum Bootsteg und springt hinauf. Voller Tatendrang begibt man sich nun zum Felsenschloß.

Dort angelangt, steht man vor einem verschlossenen Tor. Auf der anderen Seite des Tors erscheint Kautz, der Zauberer. Er erzählt, daß der Schlüssel verschwunden ist und bittet, ihn zu suchen. Die Hexe besitzt den Schlüssel. Also zum Hexenhaus und nach dem Schlüssel fragen. Hedwig, die Hexe, gibt den Schlüssel nur heraus, wenn man ihr Krötenwurz bringt. Von der Hexe erfährt man, daß Krötenwurz im Moor wächst, in der Nähe des Torbogens. Im Moor angelangt, nimmt man das Krötenwurz und bringt es der Hexe. Nun bekommt man den Eisen-schlüssel. Zurück am Schloß öffnet man das Tor mit dem Eisen-schlüssel und geht hinein. Im Schloß trifft man auf Kautz. Ihn fragt man nach dem Stundenglas. Er erzählt eine Geschichte, und daß jeder der Leute im Flußtal eine Münze besitzt. Man soll versuchen, alle Münzen aufzutreiben. Zuerst geht man zum Pfarrer und fragt ihn nach der Münze. Er gibt die Münze her, ohne etwas zu verlangen. Das ist bei den anderen nicht so einfach.

Alle anderen Leute verlangen irgendeine Gegenleistung. Wenn man nun die Münze untersucht, erfährt man wie sie aussieht. Jetzt muß man nur noch mit Hilfe des Einstellrades, wie im beiliegenden Buch beschrieben, die Zeichen richtig drehen und schon hat man den ersten Namen. Zurück zum Wasserschloß gehen und Yanyi den Namen sagen. Nun erfährt man das erste Geheimnis der Weisen. Über die Steintore und wie man sie



benutzen kann. Nun geht man auf die Suche nach den anderen Münzen. Der Fischer rückt seine Münze nur raus, wenn man die Seeschlange dazu bringt, nicht mehr die Fische im Funkelsee zu fressen. Von der Hexe erfährt man, daß die Seeschlange gerne einen Dudelsack hätte. Hedwig zaubert einen Dudelsack herbei. Den gibt man der Seeschlange (sie befindet sich im Blubbermoor am Seeufer). Nun bekommt man die zweite Münze vom Fischer. Der Müller verlangt für seine Münze einen Bergkristall. Der Drache weiß, wo es welche gibt. Der Drache wohnt in einer Höhle im Felsenstein. Vom Drachen erfährt man, daß es Bergkristalle auf dem Blau-eisgletscher gibt. Bringt man dem Müller den Bergkristall, erhält man Münze Nummer 3. Der Schmied möchte den Schmiedehammer vom Troll, dann gibt er seine Münze her. Der Troll wohnt im nördlichen Finsterwald. Bevor der Troll seinen Hammer hergibt, möchte er Blumen haben. Die Blumen findet man im Wurzelwald. Nun bringt man dem Troll die Blumen, dafür bekommt man den Schmiedehammer. Dem Schmied bringt man den Hammer und erhält Münze Nummer 4. Hedwig, die Hexe, gibt die Münze nur her, wenn es Dir gelingt, dem Troll die Medizin einzuflößen. Pur trinkt er die Medizin nicht. Man muß ins Wirtshaus gehen und eine Flasche Wein besorgen. Der Troll ist ein großer Weinliebhaber. Nun füllt man die Medizin in die Weinflasche und bringt sie dem Troll. Trotz der Medizin trinkt der Troll den Wein. Man bekommt von der Hexe Münze Nummer 5. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. Im Hexenhaus nimmt man den Zauberstab und die Säfte. Wenn die Hexe

verlangt, daß man es wieder hinlegen soll, legt man nur die Säfte hin. Durch die große Unordnung im Haus merkt die Hexe nicht, daß man den Zauberstab ebenfalls genommen hat. Nun bringt man dem Wirt den Zauberstab und erhält Münze Nummer 6. Nun geht man zum Wasserschloß, um in die zweite Zeitsphäre zu gelangen. Man sollte nun die ersten sechs Geheimnisse wissen. Man legt die Münzen auf den Teppich und gelangt in die zweite Welt. Die Münzen nimmt man wieder an sich, um die Torbogen benutzen zu können. Zuerst geht man in den Krämerladen und fragt nach der Münze. Der Krämer will wissen, wie alt er ist. Die Antwort ist 47 Jahre. Man erhält Münze Nummer 7.

Danach begibt man sich zum Schreiner. Er hat seine Münze in den Fluß fallen lassen. Die Sägespäne und die Axt nimmt man mit. Vom Schreiner erfährt man ebenfalls, daß der Trunkenbold irgendwelche Sachen in seiner Flasche versteckt. An die Flasche kommt man, indem man den Trunkenbold in den Schlaf singt. Beim Trunkenbold (Dorfbrücke) angelangt, singt man ihn in den Schlaf. Jetzt kann man ungestört die Flasche nehmen und ausleeren. Siehe da, Münze Nummer 8. Vom Gnom (er wohnt im Wurzelwald) erfährt man, daß er einen großen Hecht gefangen hat, der goldene Zähne besitzt. Verfolgt man die Spur des Hechtes, gelangt man zur Bäuerin. Die hat ihn gekocht und außer Gräten und dem Kopf ist nichts übrig. Wenn man den Kopf des Fisches untersucht, entdeckt man Münze Nummer 9.

Die Bäuerin will die Münze nur hergeben, wenn man das Einhorn dazu überredet, ihr bei der Feldarbeit zu helfen. Beim

zum Bläulichsee und den Wasserfall kann sie nicht hinauf. Deshalb legt man die Bombe östlich der Grotte an die Mauer und zündet sie. Durch die Explosion stürzt die Mauer ein und es entsteht ein Fluß vom Bläulichsee zum Wasserfall. Jetzt geht man zur Seeschlange und erzählt ihr von dem Geheimgang. Aus Dankbarkeit bringt die Seeschlange den Felsenschlüssel vom Grund des Bläulichsees zum Vorschein. Mit Hilfe des Schlüssels kann man die Tür öffnen und gelangt in den Felsendom. Dort legt man die Münzen in die Vertiefungen: 8-12-9-10-6-11-4-2-5-7-3. Der Zeiger bewegt sich zur Acht. In diesen Gang geht man, drückt den Hebel und gelangt in die Nebelschlucht. Dort liegt das Stundenglas. Aber Vorsicht! Ein gräßliches Monster haust dort. Nun ist man fast am Ende angekommen. Es fehlt nur noch die richtige Sandmischung, damit der Lebensrhythmus wieder seinen gewöhnlichen Gang nimmt. Man begibt sich wieder in die zweite Zeitsphäre. Wie vom 9. Weisen beschrieben, holt man das Ziegenleder vom Steinbruch und bringt es dem Schuster. Er macht einen Lederwams draus, den man gegen den Zauberei Klapputz benötigt. In der Eifeste nimmt man den Quarzsand. Der Zauberei kann seine Magie aufgrund des Lederwams nicht anwenden. Auf dem Eisenstein klettert man in die Schlucht und nimmt den Silberstein mit. Zurück in der ersten Zeitsphäre geht man zum Schmied und läßt sich einen Helm bauen. Dazu braucht der Schmied mehr Feuer. Man geht zum Drachen, der sich bereitwillig zur Verfügung stellt. Auf dem Rücken des Drachen fliegt man zum Schmied und kann nun den Helm fertigstellen. Im Felsenschloß nimmt man den Basaltsand. Kautz ist ebenfalls machtlos, da man den Helm trägt. Jetzt geht man zur Munderwasserinsel. Diese erreicht man, indem man an der Dorfbrücke nach unten steigt und dann nach Osten geht. Auf der Insel angelangt, öffnet man das Stundenglas, leert es aus und füllt den Quarzsand und den Basaltsand hinein. Das Stundenglas schließen und auf die Pyramide stellen. Nun ist die richtige Sandmischung im Glas, die beiden Zeitsphären kommen wieder zusammen.

Wing Commander

Peter Kalender aus Rheingebirg hat für Euch ein paar nützliche Tips, wie Ihr Euch bei "Wing Commander" problemlos befördern lassen könnt.

Alle acht Spielstände sind im File SAVEGAME.WLD gespeichert. Ein paar Bytes konnten entschlüsselt werden (siehe Ausdruck). Wer will, kann sich durch Ändern der Bytes "befördern" lassen oder seine Abschlußquote verbessern. Interessant ist allerdings

das mit Code bezeichnete Bytepaar, denn es gibt die nächste zu fliegende Mission an. Das erste Byte bestimmt die Nummer der Mission in einem System; das zweite Byte bezeichnet das System selbst: z.B. 01 04 ist die zweite zu fliegende Mission im Gimle-System.

In der Tabelle sind alle bekannten Missionen aufgeführt: Die Numerierung stimmt nicht mit der Reihenfolge im Spielverlauf überein, weil im Spiel Erfolg oder Mißerfolg die Reihenfolge vorgeben. Angegeben sind Fliegertyp, Art der Mission sowie die Anzahl der

beobachteten Gegner. So heißt z.B. "A, 1, Exeter" 2: "T": Flug durch ein Asteriendfeld zum Nav-Punkt 1, dort Rendezvous mit Exeter und Exeter über Nav-Punkt 2 zur Tiger's Claw begleiten.

Wenn alle Missionen erfolgreich absolviert werden, so ist die Reihenfolge in der Tabelle Nr. 1-5, dann 9-11, 16-20, 24-26 und zum Abschluß 33-36. Die Mission 25 ist aber leider fast nicht zu schaffen, so daß es in diesem Fall mit 26, 27 weitergeht.

Übrigens verhalten sich die Gegner immer anders, in den höheren Missionen greifen sie

Wing-Commander-Missionen

Nr.	Hex-Code	Fighter	Stern-System	Mission Code	Art	Aufgabe Kurzbeschreibung	Sonst.	Gegner
1	0001	Hornet	Enyo	Alpha-Wing	Patrol	1, A2, 3, A, T		3D, 3S
2	0101	Hornet	Enyo	Epsilon-Wing	Escort	Drayman>1>2, T		2S, 3D
3	0002	Scimitar	Mc Auliffe	Beta-Wing	Patrol	1, 2, M3, 4, T		3D, 3S
4	0102	Scimitar	Mc Auliffe	Theta-Wing	Strike	1, "Unknown", T		4D, 3K
5	0202	Scimitar	Mc Auliffe	Psi-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T	M0	4K, 4S(B)
6	0003	Hornet	Gateway	Delta-Wing	Patrol	1A, 2, 3, T		4S, 2G
7	0103	Hornet	Gateway	Kappa-Wing	Defend	[T]		4D
8	0203	Hornet	Gateway	Sigma-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T	M0	2G
9	0004	Raptor	Gimle	Zeta-Wing	Defend	[Exeter], T		2S 2S, 3J
10	0104	Rapier	Gimle	Omicron-Wing	Patrol	A1, 2, 3, T		4D, 2G
11	0204	Raptor	Gimle	Tau-Wing	Patrol	1, "Dralthi", T		5D, 4D(D)
12	0005	Scimitar	Brimstone	Alpha-Wing	Patrol	1, A2, 3, T		1S, 3G, 2K
13	0105	Scimitar	Brimstone	Theta-Wing	Rendezvous	A, 1, Exeter>2>T		4S, 4D
14	0205	Scimitar	Brimstone	Rho-Wing	Strike	1, "Dorkir", T	M1	2J, 4K(K)
15	0006	Hornet	Chengdu	Epsilon-Wing	Rendezvous	Hornet>T		4K
16	0106	Hornet	Chengdu	Jota-Wing	Escort	Exeter>AAA>1, T		6D, 3S
17	0206	Hornet	Chengdu	Omicron-Wing	Defend	[T]	M1	2G, 4G
18	0007	Raptor	Dakota	Gamma-Wing	Escort	Drayman>1, 2, Dm.>T		5S, 3K, 3J
19	0107	Raptor	Dakota	Lambda-Wing	Patrol	A1, 2, 3A, T		2G, 4K R 2K
20	0207	Raptor	Dakota	Upsilon-Wing	Strike	1, "Dorkir", 2, "Dk.", T	M2	5K, 2J(Bk), 2J Dk
21	0008	Scimitar	Port Hedland	Eta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		4J, 2G
22	0108	Scimitar	Port Hedland	Xi-Wing	Patrol	1, 2M, 3, A, 4A, T		3D, 4G Fr
23	0208	Scimitar	Port Hedland	Sigma-Wing	Defend	[T], [Exeter], "Fralthi", 2, T	M2	4J, 4G
24	0009	Rapier	Kurasawa	Theta-Wing	Strike	1a, "Unknown", 1b, "Dk.", 2, "Unknown", T		6D, 4K, 2J (insges. 3Dk.)
25	0109	Rapier	Kurasawa	Omicron-Wing	Defend	A, [Ralar] > T		2S, 4G, 4K
26	0209	Rapier	Kurasawa	Chi-Wing	Rendezvous	M, 1, Exeter>2>T		5D, 4K
27	000A	Raptor	Rostov	Gamma-Wing	Patrol	A, A1, A2, 3, A4, AA, T		2D, 2G, 4G Dk
28	010A	Raptor	Rostov	Xi-Wing	Strike	AAA, A, 1, "Ralar", T		2S, 3S, 4J
29	020A	Raptor	Rostov	Tau-Wing	Patrol	AAA, 1, AA, 2, Unknown	M3	4K(K) Fr
30	000B	Scimitar	Hubble's Star	Kappa-Wing	Patrol	1, 2, 3M, T		4K R, 4D 2 Dk
31	010B	Scimitar	Hubble's Star	Omicron-Wing	Rendezvous	MM, 1, 2, Drayman>T		4D, 4G
32	020B	Scimitar	Hubble's Star	Phi-Wing	Patrol	A, 1A, "Unknown", T	M3	3K, 4G
33	000C	Rapier	Venice	Epsilon-Wing	Patrol	A, Exeter, M2, 3A, 4, T		2J, 4K(K), R 4G
34	010C	Rapier	Venice	Nu-Wing	Strike	Raptor, A1, 2, "Fralthi", T		2G 2G, 4S, 4K
35	020C	Rapier	Venice	Phi-Wing	Patrol	1, 2, 3, Rendezvous >T		2J, 4D R, 4G
36	030C	Rapier	Venice	Omega-Wing	Strike	"Fralthi", 1, "Starpost"	End	4K, 4G, 4S, 4J
37	000D	Scimitar	Hell's Kitchen	Beta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		4S, 3K, 3K(K), 2G
38	010D	Scimitar	Hell's Kitchen	Theta-Wing	Strike	MM, 1, "Unknown", T		3S(B), 4G Fr
39	020D	Scimitar	Hell's Kitchen	Mu-Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T		5S, 4D(D)
40	030D	Scimitar	Hell's Kitchen	Psi-Wing	Patrol	AA, 1, "Ralar", 2, T	End	2G, 4S, 4D, 3J, 4K
37a	040C	Scimitar	Venice	Beta-Wing	Rendezvous	1, Drayman>T		End
38a	050C	Scimitar	Venice	Theta-Wing	Strike	MM, 1, "Unknown", T		End
39a	060C	Scimitar	Venice	Mu-Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T		End
40a	070C	Scimitar	Venice	Psi-Wing	Patrol	AA, 1, "Ralar", 2, T		End
0	0000	Trainer				Kampf im leeren Raum, bei Zerstörung des Trainer-System-Absturz		

Bemerkungen:

A = Asteriendfeld
M = Minenfeld
T = Tigere Claw
Ziffer = NAV.-POINT

Objekt = Objekt angreifen
[Objekt] = Objekt verteidigen
Objekt > = Objekt begleiten
M0-M3 = Lagebericht
End = Ende Wing-Comm.

(B) = Bhurak
(K) = Khajja
(D) = Daknath
(Bk) = Bakhtosh
Dk = Dorkir
Fr = Fralthi

S = Salthi
D = Dralthi
K = Krant
G = Gratha
J = Jalthi
R = Ralar

VW

WING COMMANDER

<p>Drayman → Nav1 → Δ T.C.</p> <p>M21</p>	<p>Anterioris → Δ T.C.</p> <p>Nav1 → Nav4 → Nav3 → Nav2 → Mice</p> <p>M22</p>	<p>Exeter → Frailthi → Nav2 → T.C.</p> <p>M23</p>	<p>Unknown → Nav2</p> <p>Nav1b → Nav1a → T.C.</p> <p>Dorkir → Unknown</p> <p>M24</p>
<p>Δ T.C. → Ralari</p> <p>M25</p>	<p>Δ T.C. → Nav2 → Mice</p> <p>Δ T.C. → Nav1 → Exeter</p> <p>M26</p>	<p>Nav3 → Nav2 → Anterioris → Nav4 → Nav1 → T.C.</p> <p>M27</p>	<p>Ralari → Nav1 → Anterioris → T.C.</p> <p>M28</p>
<p>Anterioris → Nav1 → Unknown → Nav2 → T.C.</p> <p>M29</p>	<p>Nav2 → Nav3 → Mice → Nav1 → Δ T.C.</p> <p>M30</p>	<p>Drayman → Nav1 → Mice → Δ T.C.</p> <p>M31</p>	<p>T.C. → Unknown → Nav1 → T.C.</p> <p>M32</p>
<p>T.C. → Exeter → Nav1 → Mice → Nav3 → Nav2 → Nav4 → Anterioris → T.C.</p> <p>M33</p>	<p>Δ T.C. → Raptor → Nav1 → Nav2 → Frailthi → Nav3 → Nav2</p> <p>M34</p>	<p>Nav1 → T.C. → Nav2 → Nav3 → Rendezvous</p> <p>M35</p>	<p>Δ T.C. → Frailthi → Nav1 → Starpost</p> <p>M36</p>
<p>Drayman → Nav1 → Δ T.C.</p> <p>M37</p>	<p>Nav1a → Unknown → Mice → Δ T.C.</p> <p>M38</p>	<p>Exeter → Nav1 → Mice → Δ T.C.</p> <p>M39</p>	<p>Nav2 → Anterioris → Ralari → Nav1 → T.C.</p> <p>M40</p>

<p>T.C. Δ Nav1 Nav2 Nav3</p> <p>M1</p>	<p>T.C. Drayman Nav1 Nav2 Nav3</p> <p>M2</p>	<p>Nav3 Nav4 T.C. Nav2 Nav1 Unknown</p> <p>M3</p>	<p>T.C. Nav1 Unknown</p> <p>M4</p>
<p>T.C. Δ Drayman Nav1</p> <p>M5</p>	<p>Nav1 T.C. Nav2 Nav3</p> <p>M6</p>	<p>T.C. Δ</p> <p>M7</p>	<p>Drayman Nav1 T.C. Δ</p> <p>M8</p>
<p>Exeter Δ</p> <p>M9</p>	<p>T.C. Nav1 Nav2 Nav3</p> <p>M10</p>	<p>Nav1 Nav2 T.C. Δ</p> <p>M11</p>	<p>T.C. Nav1 Nav2 Nav3</p> <p>M12</p>
<p>T.C. Nav2 Nav1 Exeter</p> <p>M13</p>	<p>T.C. Nav1 Dorkir</p> <p>M14</p>	<p>Hornet Δ Nav1 T.C. Δ</p> <p>M15</p>	<p>T.C. Δ Exeter Nav1</p> <p>M16</p>
<p>T.C. Δ</p> <p>M17</p>	<p>Drayman Nav1 Nav2 Drayman</p> <p>M18</p>	<p>Nav3 Nav2 Nav1 T.C. Δ</p> <p>M19</p>	<p>Dorkir Nav1 Nav2 T.C. Δ</p> <p>M20</p>

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
688 Akimbo Submarine	SIM	99.50	72.50	
A 10 Tank Killer	SIM	69.50	89.50	
Action Soccer	SIM	99.50	99.50	
Advanced Destroyer II	SIM	69.50	69.50	
Advanced Test. Fighter 2	SIM	69.50	69.50	
Advanced Destroyer	SIM	69.50	69.50	
A.M.T.	NM	99.50		79.50
Back to the Future 2	ACT	64.50	64.50	59.50
Background	GES	54.50		
Baldheads	ACT	59.50		59.50
Balderdash	ACT	64.50		
Battle of the Conquistador	ROL	64.50		
Battle Tails 2	ROL	74.50	58.50	
Battle Vets 2	ROL	74.50	59.50	
Battle Command	ACT	64.50		
Battle Squadron	ACT	64.50		64.50
BattleShip	STR	74.50		
BattleShip II	ACT	64.50		
BattleShip III	ACT	64.50		
Blockout	ACT	64.50	64.50	
Boxing Manager	SIM	54.50		
BSX Super Adventure	ACT	64.50		54.50
Brick Riggers	ROL	69.50		29.50
Bundling Manager	SIM	69.50	59.50	49.50
Burger King	ACT	64.50		64.50
Carni VUP	SIM	79.50		64.50
Champion 47 Rally	SIM	69.50		64.50
Chess	SIM	79.50	79.50	
Clashes of Krym	ROL	64.50	74.50	69.50
Clash Sinks Rock	ROL	64.50		64.50
Clash of Armies and Livings	ACT	64.50		64.50
Close HQ 2	ACT	69.50		
Close HQ 3	ACT	69.50		
Code Name Icarus	ACT	64.50	84.50	89.50
CodeName Iceman	ACT	84.50	84.50	89.50
Conan Satter	STR	99.50		19.50
Conflix	STR	19.50		
Conquest of Camelot	ADV	84.50	89.50	89.50
Conq Durocks	ACT	39.50		74.50
Conquest of Britain	ACT	64.50		64.50
Crown	ACT	69.50	59.50	59.50
Crosses of the Aztec Bonds	ROL	69.50	74.50	69.50
Cryptic War	ACT	59.50	59.50	59.50
DemoDance	ACT	64.50		59.50
Des Shendings	ROL	74.50	74.50	69.50
Dick Tracy	ACT	69.50		
Dimovers	ACT	57.50	57.50	59.50
Dragon Breed	ADV	64.50		64.50
Dragon Wars	ADV	64.50	69.50	
Droptight	ROL	74.50	74.50	74.50
Drum Wars	ROL	72.50	72.50	74.50
DynastyKing	SIM	84.50	89.50	59.50
Duck Toes	ADV	64.50		64.50
Dungeon Master	ROL	84.50		64.50
Egypt, Mistress	ADV	74.50	97.50	74.50
F 16 Combat Pilot	SIM	59.50	69.50	59.50
F 16 Falcon Mission I	TOD	69.50	89.50	74.50
F 16 Falcon Mission Disk I	TOD	69.50		49.50
F 19 Stealth Fighter	ACT	69.50	84.50	64.50
Falcon Heritage	ACT	69.50		
Fredd Fords	STR	64.50		64.50
Fred's World	SIM	69.50		69.50
Fury of Fury	SIM	89.50		
Flight of the Thunderbolt	SIM	99.50	149.50	
Flood Simulator 2	SIM	64.50		64.50
Flood Simulator 3	STR	89.50	79.50	54.50
Golden Age of the Aztecs	ADV	64.50		64.50
Golden Axe	ACT	64.50		64.50
Grand Canyon	STR	74.50		
Harpion	STR	79.50		
Heron Quest	ADV	89.50	89.50	89.50
Holiday Computer	ACT	64.50		
Horus Zombies	ACT	64.50		64.50
Hunt For The Red Rabbit	SIM	64.50		
Impact	ADV	64.50	74.50	64.50
Indiana Jones Adventure	ACT	64.50	69.50	64.50
Indyapolis 500	SIM	64.50		
Invert	STR	57.50		58.50
Ishido	GES	64.50	74.50	
Jones From Desert	SIM	64.50		
Jones Ford	ACT	54.50		54.50

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
Kaiser Chiefs	SIM	99.50	-	99.50
Kick the End 2	SIM	99.50	-	57.50
The Real Whistle	SIM	99.50	-	-
Klax	ADV	49.50	54.50	49.50
Krazy Tracks Pack	ADV	119.50	119.50	119.50
Legend of Farnham	RDL	44.50	-	44.50
Lemmings	ACT	59.50	-	-
LUX Attack Chopper	SIM	99.50	59.50	-
Line of Duty	ACT	59.50	-	59.50
Loom	ADV	69.50	69.50	69.50
Love and Death	ACT	69.50	59.50	69.50
Lotus of Pinedale	ACT	69.50	69.50	59.50
Lotus Esprit Turbo	SIM	64.50	-	64.50
Lotus Esprit Challenge	ACT	84.50	-	84.50
Mads	ACT	67.50	74.50	-
Magezähler	ACT	67.50	-	67.50
Master of War - Hardware	STR	69.50	-	69.50
McGee Mighty Little Engineer	GRF	34.50	-	-
Midnight	STR	64.50	69.50	64.50
Midnight Arcum dr.	ADV	89.50	-	89.50
Murder	ADV	69.50	74.50	59.50
Neyland	ACT	69.50	-	69.50
Night	ACT	59.50	-	-
Nightmare	ACT	54.50	54.50	-
Nightwatch	STR	69.50	-	69.50
Oil Implosion	STR	49.50	69.50	49.50
On the Road	SIM	69.50	69.50	69.50
Operation Stealth	ADV	74.50	-	74.50
Over the Hill	SIM	64.50	-	-
Panzer Kick Boxing	ACT	69.50	74.50	69.50
Panzer Kick	ACT	99.50	-	99.50
Pirates	STR	64.50	59.50	64.50
Play Manager	SIM	69.50	-	69.50
Police Quest 1	ADV	89.50	89.50	89.50
Police Quest 2	ADV	89.50	89.50	89.50
Pool of Redstone	RDL	64.50	-	64.50
Populous	ACT	64.50	-	64.50
Prehistoric Tale	ACT	54.50	-	-
Princes of Persia	ADV	64.50	-	64.50
Prize	STR	59.50	-	59.50
Quadrant	STR	64.50	69.50	69.50
Queensland Island	ACT	65.50	-	-
Revelation	GES	49.50	69.50	49.50
Return to Arcadia 2	ACT	64.50	-	64.50
Revolution	STR	109.50	109.50	-
Rock of the Three Kingdoms	SIM	59.50	59.50	59.50
Second World	SIM	64.50	59.50	64.50
Secret of the Blue Islands	SIM	64.50	-	64.50
Sea of the Silver Blades Rnd	ACT	64.50	-	64.50
Sea Earth	ACT	69.50	64.50	69.50
Sm City	ACT	64.50	64.50	64.50
Speedball 2	ACT	64.50	-	64.50
Spinal Tap	ACT	64.50	-	-
Spinal Tap: The Colossal	ACT	64.50	-	-
Star Control	STR	69.50	74.50	69.50
Superman	SIM	59.50	-	59.50
Team Sports	SIM	59.50	-	59.50
Team Yankee	SIM	74.50	84.50	74.50
Team Yankee 2	SIM	74.50	79.50	74.50
The Great Western Turfies	STR	69.50	69.50	69.50
Their Finest Hour	SIM	69.50	69.50	69.50
Think Twice	STR	49.50	-	-
Tom and the Ghost	ACT	69.50	-	64.50
Tower Force	SIM	72.50	-	-
Tron World	SIM	69.50	74.50	64.50
Turbo	ACT	64.50	-	64.50
Turris 2	ACT	59.50	-	59.50
Turris 3	RDL	69.50	79.50	69.50
Ultimate Warrior Sim 2	STR	79.50	-	79.50
Unreal	ADV	69.50	-	59.50
Warlord: The Avenger	ACT	69.50	-	69.50
Wellness	STR	64.50	69.50	64.50
Wild West World	SIM	79.50	-	-
Wings	STR	69.50	-	69.50
Wings of Death	ACT	64.50	-	64.50
Wings of Fury	STR	59.50	74.50	59.50
Wolfpack	SIM	74.50	-	74.50
X-Cop + Hardware	ANP	58.50	-	-
X-Cop Professional	ACT	59.50	-	59.50
X-Cop	ACT	51.50	-	51.50
Xpines	ACT	64.50	-	64.50
Yakuza	ACT	59.50	-	59.50
Zelard	ACT	59.50	-	59.50

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, bitte System angeben.

3,5 ext. Disk Drive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,-
5,25 ext. Disk Drive 40/80 Bps abschaltb. für AMIGA	249,-
3 Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159,-
5,25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df1	249,-
5,25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df2	338,-
80 MB SCSI Festplatte für AMIGA 500 – betriebsbereit	1598,-
150 MB SCSI Festplatte für AMIGA 2000	1898,-
1520 K Speichererweiterung für AMIGA 500 intern:	
Megebit Technologie, virenfeste AKKU-Uhr, abschaltbar	
unenbfähig für jeden AMIGA 500 Spitzengelösung	129,-

Weitere Hardware für AMIGA und PCs auf Anfrage

High Res. Maus für AMIGA/ATARI 280 dpi mit Mousepad	69,-
Reisware Mäuse für AMIGA/ATARI/PC	77,-
Optical Maus für AMIGA/ATARI – die ohne Kugel	119,-
Optical für PC – MS und PC kompatibel mit Pad und Software	129,-

Competition Star für AMIGA/ST/C-64	39,50
Competition Star für SEGA MEGA oder PC Engine	54,50
Competition Star für XT/AT inkl. Steckkarte mit 2. Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus-Stick für AMIGA/ST/C-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus-Stick für XT/AT	99,50
Advanced Gravis der Mousestick – ersetzt Maus und Joystick	199,50

AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	279,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung – Kein Druckfehler	349,-
GAME BLASTER – reichhaltige Softwareausstattung	199,-
Roland Soundboard LAPC I	1198,-
Ballade Professional Software zur LAPC I	479,-

GAMEBOY — GAMEGEAR — ATARI LYNX — SEGA-MEGA — SUPER FAMICON

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr + Anrufbeantwort. 24 Std. • Fax 02162/12074
Bestellungen schriftlich: HAMO K. Rösger • Rohrsstr. 235 • 4060 Viersen 1.
 SEGA • NINTENDO • ATARI • Lynx • Micro Genius • PC Engine • NEO GEO • Konsolen & Games (Japan/USA)
 Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen DM 1,-60 in Briefmarken.

manchmal in Formation an, so daß bereits eine Salve zum vorzeitigen Ende führen kann.

Im normalen Spielverlauf sind wahrscheinlich nicht alle Missionen erreichbar, so daß ein Anpassen der Game-Datei, z. B. mit Norton oder einem ähnlichen Programm, interessant ist. Die Missionen 37a und 40a unterscheiden sich von 37 und 40 nur durch den anderen "Fighter".

Mit Code 00 00 landet man im Flugtrainerautomaten, aus dem man mit CRT-E zum normalen Spiel gelangt. Wird man abgeschossen, stürzt in diesem Fall auch das Programm ab!

Cheat-Modus entdeckt. Wenn man Scroll-Lock drückt, haben einige Tasten eine neue Bedeutung, mit der man sich nützliche Hilfen verschaffen kann. Folgende Tasten und ihre Funktionen hat Rainer gefunden.

"W": Von dieser Taste sollte man die Finger lassen. Der zweite Charakter der Gruppe wird zu einem Werwolf. Jedesmal, wenn die Party um Mitternacht friedlich schlummert, wird dieser Charakter zum bösen Wolf, den man töten muß.

"E": Special suchen. Nach Eingabe einer Nummer werden die Nummern der Räume angezeigt, in denen sich eine

schen 1 und 184 findet man ein Objekt und kann es einem Charakter übergeben.

"P": Picture zeigen. Eine Grafik (Nummer zwischen 1 und 50) wird gezeigt.

"A": Abspeichern und Ende. Hier wird auch die Schlußgrafik gezeigt und alle Charaktere der Party abgespeichert.

"D": Debug-Modus ein- oder ausschalten. Die genaue Funktion ist noch nicht geklärt.

"G": Der zweite Spieler wird vergiftet. Also Finger weg!

"H": Das absolute Nonplus-ultra. Alle Charaktere werden geheilt, erhalten alle Spellpoints und 10000 Erfahrungspunkte.

(Baum etc.), vor der man steht, wird anstandslos entfernt.

"N": Dungeon-Teleport. Man kann sich hiermit in die verschiedenen Levels der Dungeons teleportieren. Recht praktisch.

Ninja Warriors (Amiga)

Andreas Guba aus Bad Neuenahr hat zu dem Cheat noch zwei wichtige Nachträge.

Man drückt, wie gehabt, während des Spiels die Caps-Lock-Taste und gibt einen der folgenden Codes ein:

"MAY THE FORCE BE WITH YOU" für unendliche Energie.

"CHEDDAS" für unendliche Credits.

Danach drückt man noch einmal die Caps-Lock-Taste. Wichtig: Die Leerstellen beim ersten Code nicht vergessen und nach Codeeingabe kein Return drücken.

Savage Empire

Stefan Kreutzer aus Denkerdorf kennt sich aus in wilden Königreichen. Er hat "Savage Empire" gelöst und schickt die Komplettlösung. Das Ziel des Avatars ist es diesmal, die Myrmidex aus Eodon zu vertreiben. Um dies zu erreichen, muß er sämtliche Stämme des Landes vereinigen, um dann mit gemeinsamen Kräften die Myrmidex zu besiegen. Das Problem besteht aber darin, daß so ziemlich jeder Stamm mit mindestens einem anderen verfeindet ist. Um alle Stämme unter einen Hut zu bringen, muß man für jeden Stammeshauptling eine Aufgabe erfüllen. Es genügt dabei, den jeweiligen Häuptling nach "UNITE" zu fragen, um diese Aufgabe zu erhalten. Sobald man für alle Häuptlinge seinen Job erledigt hat, muß man, so sagt eine Legende des Tals, mit einer großen Trommel alle Krieger des Tals versammeln und den Kampf gegen die Myrmidex beginnen. Bevor ich zum eigentlichen Lösungsweg komme, möchte ich eine Liste

Wing-Commander-Datei SAVEGAME.WLD

0000	4D	31	37	00	00	00	00	00	C2	FB	54	00	E0	29	00	00	00	M17.....T..)			
0010	B7	01	54	41	4E	41	4B	41	00	00	00	00	00	00	00	00	00	..TANAKA.....			
0020	53	50	49	52	49	54	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03	00	SPIRIT.....			
0030	01	00	0E	00	10	00	01	00	53	54	2E	4A	4F	48	4E	00	00ST.JOHN.			
0040	00	00	00	00	00	00	48	55	4E	54	45	52	00	00	00	00	00HUNTER..			
0050	00	00	00	00	04	00	02	00	1E	00	26	00	04	00	43	48	00&...CH			
0060	45	4E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	42	4F	53	53	00	00	EN.....BOSS			
0070	4D	41	4E	00	00	00	00	00	00	00	01	00	03	00	26	00	00	MAN.....&			
0080	2A	00	02	00	43	41	53	45	59	00	00	00	00	00	00	00	00	*...CASEY.....			
0090	00	00	49	43	45	4D	41	4E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	...ICEMAN.....			
00A0	00	00	03	00	20	00	2B	00	01	00	44	45	56	45	52	45	00	...+...DEVERE			
00B0	41	55	58	00	00	00	00	00	41	4E	47	45	4C	00	00	00	00	AUX.....ANGEL...			
00C0	00	00	00	00	00	00	00	00	02	00	1A	00	1B	00	01	00	00	LADIN.....			
00D0	54	41	47	47	41	52	54	00	00	00	00	00	00	00	50	41	00	TAGGART.....PA			
00E0	4C	41	44	49	4E	00	00	00	00	00	00	00	02	00	03	00	00MANIAC.....			
00F0	2A	00	22	00	02	00	4D	41	52	53	48	41	4C	4C	00	00	00	*"...MARSHALL..			
0100	00	00	00	00	4D	41	4E	49	41	43	00	00	00	00	00	00	00	...MANIAC.....			
0110	00	00	04	00	00	00	08	00	0E	00	01	00	4B	48	55	4D	00KHUM			
0120	41	4C	4F	00	00	00	00	00	00	00	4B	4E	49	47	48	54	00	ALO.....KNIGHT			
0130	00	00	00	00	00	00	00	00	03	00	02	00	15	00	1C	00	00			
0140	03	00	4D	43	20	4B	4E	49	4E	45	00	00	00	00	00	00	00	...MC KNIFE.....			
0150	53	50	41	43	45	20	48	45	52	4F	00	00	00	00	00	00	00	SPACE HERO.....			
0160	01	00	03	00	0C	00	00	00	2E	8F	00	00	01	00	00	00	00			
0170	00	01	01	01	01	00	00	00	01	00	01	00	00	00	00	02	06	01		
0180	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00			
0190	00	00	00	00	00	00	00	00	01	01	01	01	74	00	5E	0A	00t.^			
01A0	01	09	00	00	05	00	2C	00	06	00	00	00	2C	01	96	00	00			
01B0	00	00	00	01	07	1D	68	46	86	00	30	75	00	00	78	EC	00	...hF...Ou...x			
01C0	FF	00	98	3A	00	C2	01	38	FF	00	00	00	02	07	6A	68	008...jh			
01D0	86	86	00	C8	AF	00	00	10	27	00	00	E0	B1	FF	32	00	002.			
01E0	3E	FE	00	00	00	03	07	B7	68	C6	86	00	88	13	00	00	00	>.....h.....			
01F0	88	13	00	02	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	02	00	...8P.....			
																		Anzahl Abschüsse		Sternsystem	
																		Anzahl Missionen		Missions-Nummer	
																		Dienstgrad			

Anzahl Abschnitte
Anzahl Missionen
Dienstgrad
Missions-Nummer
Sternsystem

Unterstrichen sind Name und Rufname des Spielers

Legend of Faerghail (MS-DOS)

Rainer Gehring aus Bonn hat bei der IBM-Version von "Legend of Faerghail" einen

Besonderheit befindet (z.B. eine Meldung oder eine Schatztruhe).

"R": Teleport in den Raum, dessen Nummer man eingibt (die Nummer des Raums, in dem man sich befindet, wird ebenfalls angezeigt).

"O": Objekt finden. Nach Eingabe einer Nummer zwi-

gen werden um 5000 Au aufgebessert.

"L": Drachen töten. Ohne den langwierigen Kampf wird der Drache getötet. (Muß vor dem Betreten des Feldes erfolgen, auf dem der Drache steht.)

"B": Sprengen. Eine Wand

der benötigten Materialien aufstellen (und wie und wo man sie bekommt). Ich werde in der Lösung immer davon ausgehen, daß die Materialien schon vorhanden sind.

— HIDE (Tierhaut/Tigerfell):

Nur von einem Säbelzahn-
tiger erhält man ein brauchba-
res Fell. Dazu gibt es zwei Mög-
lichkeiten. Zunächst kann man
einen Säbelzahn-
tiger erlegen
und ihm dann das Fell über die
Ohren ziehen (use Knive/Obsi-
dianknife on dead sabretooth-
tiger), oder man klagt sich eines
(in den Hütten der Häuptlinge
findet man hin und wieder el-
nes).

— Charcoal (Holzkohle):

Einfach vor einen beliebigen Baum stellen und einen Zweig abbrehen (use Tree) und ihn dann in einem Lagerfeuer verbrennen. Voilà.

— Potassium Nitrate (Salpeter):

Findet sich in einigen Höhlen, indem man an den Kristallgärten schabt (use crystal garden).

— Sulphur (Schwefel):

Kann man mittels eines Sie-

bes aus einem blubbernden Schwefelloch in der Nähe von Vulkanen erhalten. Am häufigsten sind diese Löcher in der Umgebung des Lavasees westlich des Haakur-Stammes (use screenwire, wenn man neben einem solchen Loch steht).

Bamboo (Bambusrohr):

Bambus findet sich östlich der Nahuatla (einfach dem Weg folgen) oder man klagt sich die Rohre aus den Hütten.

— Tar (Teer):

Teer findet man in den Teergruben südsüdöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses.

— Clothstrips (Stoffstreifen):

In manchen Hütten findet man Clothsheets (Kleidungsstücke), die man einfach mit der Schere bearbeitet (use scissors on clothsheet). Allerdings sind diese Kleidungs-

stücke ziemlich selten. Man findet sie aber unter anderem

bei den Barrab in den Hütten.
— Fried Clay Pots (gehärtete
Tongefäße):

Am einfachsten kauft man sie bei den Nahuatlä beim Töpfer. Man kann sie aber auch

selbst herstellen: Man nehme ein Grabwerkzeug (digging stick), findet man in den Hütten, geht an ein Flußufer und grabe (use digging stick). So erhält man Ton (Clay). Diesen Ton nun zu einem Gefäß formen (use clay) und man hat ein weiches Tongefäß (soft clay pot). Zuletzt ihn in einem Ofen brennen (findet man z.B. bei den Kurak und den Barrab) und man besitzt ein gehärtetes Tongefäß.

— Fireaxe (Feuerwehraxt),
Fire-Extinguisher (Feuerlö-
scher), Scissors (Schere), Ca-
mera (Fotoapparat), Metal
Hammer (Metallhammer),
Screen Wire (Sieb):

Findet man in Prof. Raskins Laboratorium (Raskins Lab). Das Labor wurde mit nach Edison versetzt und befindet sich jetzt südöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses. Um es zu finden, kann man etwa so vorgehen: Hinter der südlichsten Hütte der Kurak findet man eine Gelegenheit, den Fluß zu überqueren. Dieses nutzt man natürlich und geht dann am Ufer entlang, bis man

im Süden eine Teergrube sieht (dabei also nicht ganz eng am Ufer halten, sondern so laufen, daß man den Fluß gerade noch oben am Bildschirm sieht). Hat man die Teergrube erreicht, so geht man nach Süden, wobei man auf weitere Gruben stößt. Jetzt immer am rechten Waldrand halten. Sobald man auf eine Lichtung stößt, exakt nach Südosten gehen und man erreicht unweigerlich das Labor. — Modern Rifle (modernes Gewehr):

Diese Waffe ist auch bei hartnäckigen Gegnern von durchschlagender Wirkung. Es gibt zwei (!!) im Spiel: Eines im Labor und eines in der Spinnenhöhle südlich der Haakur (sind auf der Karte eingezeichnet: einfach genau hinsehen).

— Ammunition (Munition):

Munition für das Gewehr findet man im Labor, in der Spinnenhöhle und bei Fritz, Dr. Spectors ehemaliger Assistent. Fritz findet man zwischen den Barako und den Pindiro. Einfach dem Weg so weit wie möglich nach Norden folgen. Sobald er aufhört, nach

SPIELEWELT

GAMEBOY	ÖS 1290,-	SEGA MEGA DRIVE 16 Bit	ÖS 3590,-
Heinako Alien	ÖS 239,-	CASSETTE für NES	
Q-Billion	ÖS 239,-	4 verschiedene	ÖS 590,-
Turtles	ÖS 499,-	CASS. f. MEGA DRIVE, z. B.	
F1-Race	ÖS 499,-	Philips	ÖS 590,-
u. v. m.		Burning Force	ÖS 590,-
GAMEBOY Tragetaschen	ÖS 499,-	TV-Spiel NINTENDO	ÖS 850,-
GAMEBOY Plastik-Koffer	ÖS 290,-	KOMPATIBEL (auch für	
REINIGUNGS-KIT	ÖS 190,-	US-NES-Kassetten verwendbar)	
für NES oder GAMEBOY			

ELEKTRONIKSTUDIO

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 02 22/651 08 02

Lösungsservice Berry & Strothe

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Bloodwych Datadisc
- ★ Captive
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima III-VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghaill
- ★ Might and Magic II
- ★ Elvira
u.v.a.

Demnächst: Bane of the cosmic forge, Centauri Alliance (Vorbest. mögl., Liste anfr.)
Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vork. VS DM 3,-
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

ab 3 Kpl.-Losungen inkl. Flare keine Versandkosten!

Bestellung rund um die Uhr bei:

Tel : 0011/705102

Lösungsservice RICHARD BE

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159 • 89333 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

[illegible]

AMIGA-SONDERANGEBOTE

[illegible]

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3.50 DM, Nachnahme + 6.50 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9.00 DM.
Bestellen Sie bitte telefonisch Mo. - Sa. 10-19 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

Osten gehen, bis man den See erreicht. Dann dem Ufer nach Norden folgen, bis man eine Höhle findet. In dieser Höhle lebt Fritz. Von Fritz erhält man auch den Brain Crystal, den man später noch braucht (einfach ausführlich mit ihm sprechen).

— Bamboo Rifles (primitive Bambusgewehre):

Einfach mit Bambusrohren in das Laboratorium gehen und Prof. Rafkin auf "Rifle" ansprechen. Er bastelt dann aus jedem Rohr ein Gewehr (genialer Mensch). Geladen werden die Dinger mit Schwarzpulver (use bamboorifle), und zwar mit einer Einheit.

— Tarded Clothstripes (geteer-te Stoffstreifen):

Einfach neben eine Teergrube stellen und die Stoffstreifen hineintunken (use ... wie üblich).

— Gunpowder (Schwarzpulver):

Dazu Holzkohle, Salpeter und Schwefel (von jedem gleichviel; das entspricht zwar nicht der Realität, aber was soll's) in einen Mörser stecken (drop charcoal/salpeter/sulphur Location "in den Mörser"). Dann einfach die Mischung entnehmen (Look mortar, Get gunpowder).

— Grenades (Granaten):

Einfach jemanden Fired Clay Pot, Gunpowder, Tarded Clothstrip geben und dann "use tarded clothstrip on fired clay pot" eingeben und endlich hat man eine Granate (pro Granate werden fünf Einheiten Schwarzpulver benötigt).

— Giant Gem (Riesenedelstein):

den besitzt Aiela

— Plachta (tierischer Brantwein, der sogar einen Tyrannosaurus Rex umhaut):

Bekommt man bei den Disquiqui, wenn man den Auftrag ihres Häuptlings annimmt. Man bekommt zwei Flaschen davon. Eine benötigt man sofort (s.u.), aber die andere gut aufheben; sie wird noch gute Dienste leisten.

— Torches (Fackeln):

Diese muß man sich wohl oder übel klauen. Ein paar findet man bei den Yolaru in einer Hütte. Aber auch so stößt man hin und wieder auf sie. Diese braucht man unbedingt noch!

— Flax (Flachs):

Diesen kann man aus der Yucca-Pflanze gewinnen (das sind die Pflanzen mit der orange-gelben Spitze). Man muß sich einfach danebenstellen und den Flachs abzapfen.

— Pinde, Yoppo, Chocolat (magische Kräuter):

Diese Kräuter können beim Schamanen der Pindiro gegen Flachs eingetauscht werden. Einfach ihn auf "Trade" ansprechen. Man kann sie aber auch bei fast jedem Schamanen klauen. Achtung: Besonders Pinde sollte man viel dabei haben; er geht erfahrungsgemäß am schnellsten aus.

— Tracking Device (Suchgerät), Black Staff (schwarzer Stecken), Ant Poison Bomb (Ameisengiftbombe), Antimyrmidex-Shield (Antimyrmidex-Schild):

Diese Geräte finden sich in der unterirdischen Stadt der Kott (s.u.).

— Emeralds (Smaragde, gängige Währung der Nahuatla), Rubys (Rubine), Diamonds (Diamanten):

Diese Edelsteine kann man entweder bei den verschiedenen Stämmen klauen, in Höhlen finden oder eintauchen. Bei letzterem muß man einem Papagei die Federn ausreißen und sie dem Weber der Nahuatla verkaufen.

— alle anderen Waffen, Rüstungen und Schilde:

Alles kann man entweder klauen oder bei der Schmiedin der Nahuatla kaufen. Auf jeden Fall braucht man aber mindestens zwei Speere zusätzlich!

— Spear of Shamad (Speer des Shamad):

Dazu einen normalen Speer mit Plachta imprägnieren (use plachta on spear). Nur mit diesem Speer ist es möglich, einen Tyrannosaurus Rex wenigstens für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen.

— Essensvorräte:

Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann sich eine Angel beschaffen (findet sich bei fast jedem Stamm) und am Fluß angeln gehen. Aber auch die Jagd ist einträglich: Einfach dem Opfer das Fell über die Ohren ziehen.

Paddles (Paddel):

Am einfachsten kauft man sie sich bei den Pindiro (am Seeufer) oder bei den Disquiqui.

— Blue Stone (blauer Stein):

In und vor den Höhlen der Sakkhra findet man große, blaue Steinplatten. Einfach einmal mit dem Metallhammer draufschlagen und schon hat man einen blauen Stein.

— Golden Head (goldener Kopf):

Der Kopf Yunapotis befindet sich in der Schatzkammer der Nahuatla. Diese befindet sich

in der nördlichen Pyramide, südlich des Thronsaals. Auf dem Weg dorthin nur mit Frauen sprechen. Männer greifen sofort an.

— Vine (Seil):

Muß man sich auf jeden Fall wenigstens eines beschaffen. Seile finden sich in manchen Hütten (suche, so wirst Du finden).

O.k., nun zu den Begleitern, die man mitnehmen sollte:

— Triolo: Er begleitet den Avatar von Anfang an (die Namensähnlichkeit mit Iolo aus Ultima ist unübersehbar) und sollte auch behalten werden, da er der einzige ist, der zaubern kann.

— Dokray: Ihn findet man bei den Pindiro, er ist der beste Kämpfer, den man finden kann. (Hier war wohl Dupre der Namensgeber)

— Shamuru: Man findet ihn am Wegesrand nördlich der Barako. Er ist, wie auch Shamino in Ultima, ein Universaltalent.

— Rafkin: Er spielt im Moment des Spielbeginns "Schweitzer" bei den Yolaru und sollte auch unbedingt wieder mitgenommen werden.

Die letzten beiden Plätze sind reserviert für des Avatars Flamme Aiela und den goldenen Roboter Yunapoti, die sich erst im Laufe des Spiels einfänden. Der Roboter Jimmi muß nicht unbedingt mitgenommen werden (er befindet sich übrigens bei den Disquiqui und hat im Moment ein dickes Problem...). Man sollte aber immer wieder bei ihm vorbeigehen, da er in seinem schlaun Buch allerhand zum Spielverlauf notiert (ihn einfach auf "Notebook" ansprechen).

Die Teleporter (Transportation-Devices):

In Eodon hat eine alte, hoch technisierte Rasse Teleporter hinterlassen, die schnelle Reisen zwischen weit entfernten Orten ermöglichen. Es existiert eine zentrale Hauptstation, die im Westen von Eodon liegt. Alle Teleporter können als Sende- und Empfangsstationen benutzt werden.

So... nun endlich zum eigentlichen Lösungsweg:

Essentiell ist die Vereinigung der Stämme des Tals. Den entsprechenden Tip hierzu erhält man von Sahree, der Häuptlingstochter der Yolaru. Dazu muß man, wie oben schon gesagt, für jeden Stammeshäuptling einen Auftrag erfüllen und eine Trommel bauen. Beginnen wir mit dem letzteren:

Der Weg zwischen den Yolaru und der Stadt Tichtatli hat auf halber Strecke eine Abzweigung nach Westen (vgl. Karte). Dieser Weg führt zu einem kleinen Hügel, auf dem ein verrückter Schamane namens Tuomaxx lebt. Er kann die Trommel bauen. Wenn man mit ihm spricht, im Gespräch auf die größte (biggest) Trommel hinsteuern. Er benötigt dann zum Bau ein Tierfell. Bei erneutem Gespräch seine Frage nach dem Fell mit ja beantworten, und schon baut er die Trommel.

In der nächsten Ausgabe erfährt Ihr, wie es weitergeht.

Midnight Resistance (Amiga)

Dirk Rauschenberger aus Meerbusch verhilft Euch zu unbegrenzten Leben bei Oceans "Midnight Resistance". Gebt doch mal in der High-score-Anzeige "ITSEASZWHENZOUKNOWHOW" ein. Das Programm nimmt dies mit der Meldung "Cheater on" zur Kenntnis. Danach könnt Ihr Euch unbegrenzt austoben. **vw**

Pro Boxing Simulator (C64)

Wolfram Contzen aus Ulstadt hat auf seinem C 64 die Paßwörter für alle Boxer erspielt.

Steady Eddie	PARTY
Dirty Larry	TALON
Fast Freddie	SWORD
Ronnie Razor	LUCKY
Deadly Dan	UNION vw

Car Vup (Amiga, Atari ST)

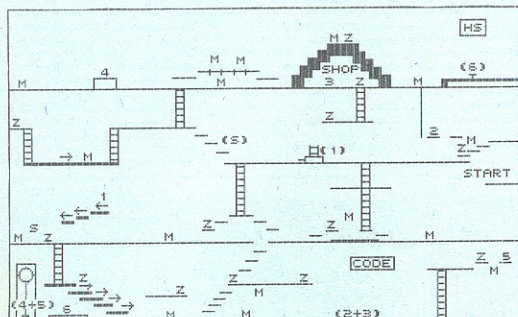
Stefan Krefta aus Hamburg ist mit Arnie auf die Levelreise gegangen. Hier seine Cheatempfehlungen: Wenn Ihr in der High-score-Liste PUSSYCAT eingeht, dann habt Ihr neun Leben.

Gebt Ihr ARNIECAR ein, dann seid Ihr um 100 000 Punkte reicher. **vw**

Mad Professor Mariarti

Silvio Brügger und Daniel Hug aus Grafenried in der Schweiz haben Professor Mariarti unter die Arme gegriffen

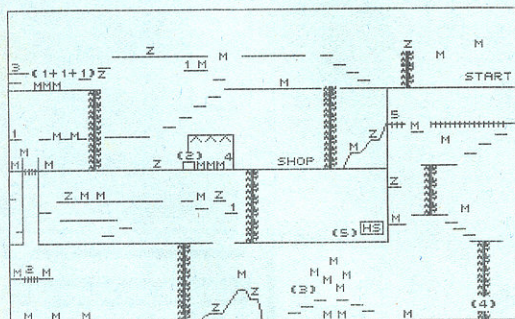
und seine Labors aufgeräumt. Hier sind die passenden Karten für die Putzaktion. Frohes Aufräumen!



CHEMIELEVEL 11

OBJEKTE:

- (1) BRAUCHT MAN ZUM DIE LEITER HOCHZUKURBELN
- (2+3) BRAUCHT MAN UM DAS CODEHÖRZU LESEN
- (4+5) BRAUCHT MAN UM HAU DEN LUVRE ZU SPIELEN DANACH ERSCHEINT OBJEKT 6
- (6) BRAUCHT MAN UM DEN HAHNEN AUFZUDREHEN



MONSTERLEVEL 12

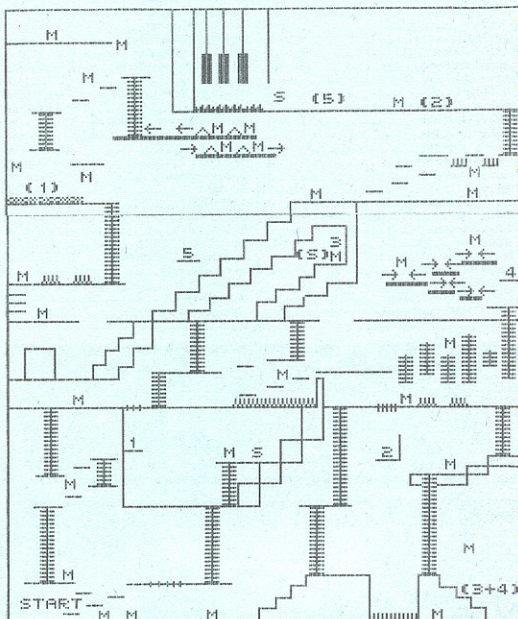
OBJEKTE:

- (1) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU PFLANTERN
- (2) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU VERGIFTEN
- (3) BRAUCHT MAN UM AN DEN TOEDLICHEN BIENEN VORBEI ZU KOMMEN
- (4) PFLANZT MAN IN DEN TOPF EIN
- (5) STECKT MAN DEM KROKODIL INS HAUL

RAKETENLEVEL 13

OBJEKTE:

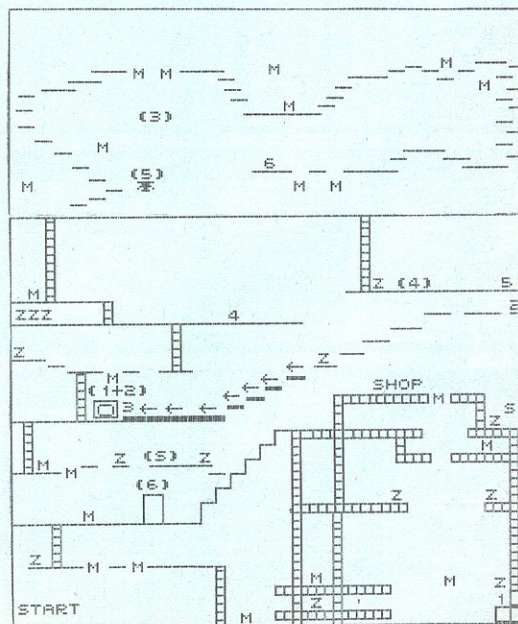
- (1+2) IN DEN MICROHELLENHED DANCHE ERSCHEINT OBJEKT 3
- (3) BRAUCHT MAN AUF DEN DACH DAS MAN NICHT ERPIERT
- (4) BRAUCHT MAN UM DEN ROBOTER ANZUSTELLEN DANACH ERSCHEINT OBJEKT 5
- (5) BRAUCHT MAN UM DIE RAKETEN-PLATFORM AUF DEN DACH ZU BETREIBEN
- (6) BRAUCHT MAN UM IN DIE TUERE REINZUKOMMEN



SCHLUSSELEVEL 14

OBJEKTE:

- (1)=ZUM HOCHER SPRINGEN BEIM TRAFELIN
- (2)=BRAUCHT MAN BEIM MONSTER
- (3+4)=BRAUCHT MAN ZUM BERHEN
- (5)=MUSS MAN NACH DEN MONSTER ANZIEHEN (ACHTUNG SCHON IN VORDEREN BILD ANZIEHEN)
- (6)=SCHALTER (IMMER BEHUTZEN)
- (7)=BEWEHRUNG DES SCHALTERS ZUGELD
- (8)=MONSTER



ANLEITUNGEN (A), KOMPLETTLÖSUNGEN (L)

20000 Meilen unter dem Meer ...	L	-	-	HAOS Strikes Back	L	P	A	Emperor Of The Mines	L	-	-	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
688 Attack Submarine	-	-	A	Chrono Quest	L	-	-	Europe Ablaze	-	-	A	It Came From The Desert	(L	P)	-
A 10 Tank Killer	-	-	-	Chrono Quest 2	L	-	-	F-14 Tomcat	-	-	A	Jet	-	-	A
Ace 2	-	-	A	Code Name: Icoman	(L	P)	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Jones In The Fast Lane	-	-	A
Adventures Of Conan	-	-	-	Colonel's Bodyguard	-	-	-	King's Tale Adventure The	(L	P)	A	King Of The Camp	-	-	-
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	-	P	Conquests Of Camelot The	(L	P)	A	Fatal Heritage	-	-	-	Keep The Thief	-	-	A
Alternative Reality - City	-	-	P	Curse Of The Azure Bonds	L	P	-	Final Fantasy Legend	-	-	-	King Arthur	L	-	-
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-	Dam Busters	-	-	-	Fire Brigade	-	-	-	Kingdoms Of England	-	-	A
Altitude	-	-	A	Day Of The Viper	L	P	-	Flash	-	-	-	King's Quest 1	-	-	-
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	-	Deathlord	L	P	-	Flugsimulator	-	-	-	King's Quest 2	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A	Dec. B. North Am. Civ. War 2	-	-	-	Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	-	King's Quest 3	L	-	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A	Defender Of The Crown	-	-	A	Fountain Of Dreams	-	-	-	King's Quest 4	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A	Deja Vu (Amiga/ST)	-	-	-	Future Wars	(L	P)	A	King's Quest 5	L	P	A
Battle Of Britain	L	P	A	Din Yu	-	-	-	Dragon's Domain	L	P	A	Knight Of Legend	-	-	-
Battlehawks 1942	-	-	-	Demon's Winter	-	-	A	Gato	-	-	-	Kult	-	-	(P)
Battlelatch	(L	P)	A	Def Con 5	-	-	A	Germany 1985	-	-	-	Last Ninja	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A	Digi Paint 3	-	-	A	Gettysburg	-	-	-	Last Ninja 2	L	-	-
Bismark	-	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	-	A	Gold Rush	-	-	-	Legacy Of The Ancients	-	-	P
Black Cat	L	-	-	Do - Do - Do	-	-	A	Legend Of The Vikings	L	P	A	Legend Of Fafnir	-	-	A
Blackwood	L	P	-	Dragon's Breath	L	-	-	Gunship	-	-	-	Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Bubble Goggles	L	P	-	Dragon's Lair (Anleitung PC)	-	-	-	Hollowoon	-	-	-	Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Buck Rogers	L	P	A	Dragon Wars	L	P	A	Hero's Quest	(L	P)	A	Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Buck Rogers 2	L	P	-	Drakonic	-	-	-	Hillstar	-	-	-	Lucky Luke	-	-	(P)
Carrier Command	L	P	-	Dungeon Master	L	P	A	Holiday Maker	-	-	A	Manhunter New York	-	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-	Elite (Lösung für AM/ST)	-	-	A	Imperium Galacticum	-	-	-	Manhunter Sand Francisco	(L	P)	A

MS-DOS - Public Domain Classics

Programmname	Grafik	Disks	Preis	Programmname	Grafik	Disks	Preis
ADLIB SPIELDEMOS	CEV	4	20,00	LAERFAKTRAKA	H	2	10,00
AUDIO-SOUNDBLASTER				LIGHTNING PRESS	H	10	8,00
BASSDRUMKIT	HCEV	28	99,80	PROLOG	C	1	5,00
AUTOKAR	H	1	5,00	PROLOG CHIES	HCEV	1	2,00
CAPTAIN COMIC	H	1	5,00	RISICO	H	1	5,00
COFF ROBOT	H	1	10,00	RISICO	H	1	5,00
DOS-HILFE	HCEV	1	5,00	SPIELEMAMMUT	C	2	10,00
FLY	HCEV	1	5,00	TOOLS FOR COMPUTER	HCEV	2	5,00
FESTPLATTEN-TOOLS	HCEV	25	25,00	VDA MAH JONG	V	1	5,00
FLY	HCEV	1	5,00	VDA MAH JONG	V	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	HCEV	1	5,00	XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

Sonderangebote

Programmname	Sprache d. Anleitung	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Archon Collection	E	ARC		19,90	
Arctic Fox	D	BIM			39,90
Bad Blood	D	BIM		24,90	
Barde Tale 1 - Dungeon Wizard	D	SPD			49,90
Barde Tale 2	D	SPD	49,90		
Blowdown	E	ARC		44,90	
CaveMan High-Lympics	E	SPD			39,90
DEJA VU	E	ADV		20,90	
Dungeon Wizard	D	SPD		20,90	
Emerald Isle 2	D	ARC		25,90	
Emerald Isle 3 Professional	D	ARC	25,90		
Emrys Hughes Internat. Soccer	D	SPD	49,90	29,90	
Eye of Horus	D	SPD		39,90	
Fairy Tale Adventure The	D	SPD	39,90		
Final Fantasy Your K&H ON 2	D	SPD		14,90	
Flugsimulator 2 Komp. dt.	D	SIM	19,90	49,90	
Football Manager	D	SIM		14,90	
Football Manager 2	D	SIM		29,90	29,90
Garten	D	SPD		16,90	
Is On Zapping um die Welt	D	STR		19,90	
International Karate	D	STR		19,90	
Jel	D	SIM		14,90	
Jump Jet	E	SIM	59,90	19,90	
Kings of the Conquest	E	STR			
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	39,90
Master of the Millennium	E	STR			
MS. Pacman	E	SIM	59,90		24,90
Omelet	E	ARC			
Pacman	E	ARC		16,90	
Pink Pegasus	E	SIM		27,90	39,90
Rolling Thunder	E	ARC		19,90	
Skyblaster (3D-Action)	E	ARC	19,90		
Star Wars	E	ARC		19,90	
Starways	E	ARC		19,90	
Sugar Cycle	E	SPD		19,90	
Three Stages The	E	SPD		29,90	
The Underchopper	E	ADV		29,90	49,90
Track & Field Incl. Jyopid	D	SPD	59,90	39,90	
Ultima 1	E	ARC			
Uma SET Incl. 2 Sceneries	E	SIM		49,90	49,90
Up Antares	E	SPD		19,90	
World Class Leaderboard	E	SIM	39,90		

Nintendo®

GAME BOY

[illegible]

SEGA

Megadrive

für die jap. Konsole

[illegible]

WIR SIND FÜR SIE DA!

Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know-how und unser Kundendienst, der auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, geben Ihnen Sicherheit.

SIERRA®
MEGAPACKS

Programname	AMIGA	IBM-PC	ST
Conquests Iccanem	119,90	134,90	119,90
Conquests II - The Conquests of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5 (VBA Version extra)	119,90	-	-
King's Quest 5 (B&W Version)	119,90	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	64,90	64,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	99,90	99,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2, 3	149,90	149,90	-
Manhunter - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter - San Francisco and 2	109,90	109,90	109,90
Police Quest 1	64,90	64,90	64,90
Police Quest 2	129,90	64,90	99,90
Police Quest 1 and 2	179,90	149,90	149,90
Prince of Gory 2	119,90	-	-
Rise Of The Dragon	119,90	-	-
Space Quest 1	99,90	99,90	79,90
Space Quest 2	99,90	99,90	64,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2, 3	249,90	254,90	249,90

ZUBEHÖR

Memostat Speichereinweisung 512 KB		AM 229,00
für A500, abschaltbar, mit LSI, Megabit-Chips		129,00
No-Name Speicher 512 KB, mit LSI-Chips		
3,5-Zoll-Diskette - extern, abschaltbar		129,00
0,5 kbit 249,00	5,25 kbit	299,00
Drucker-kabel Centronics	1,8 m	29,00
Drucker-Umschaltbar	2-fach	89,90
Parallel-Kabel 25-polig	1,8 m	29,00
Parallel-Kabel 25-polig	3,6 m	39,00
Mouse-Komplettpaket GM-6	PC	79,90
Mouse-Komplettpaket GMF-302	PC	149,00
Mouse-Komplettverlängerung digital	2 m	69,00
Scanner-Komplettpaket GENISCA4500	PC	349,00
VGA-Karte OPTIMA - mit 512 KB RAM	PC	299,00
Disketten Double Density, (die Preiswerten)		
5,25 Zoll 5,25 kbit 5,25 kbit	5,25 kbit	5,90
5,25 Zoll 5,25 kbit 5,25 kbit	5,25 kbit	5,90
5,25 Zoll 5,25 kbit 5,25 kbit	5,25 kbit	5,90
Soundkarten für PC mit deutschem Anleitung		
Ad Lib Karte Solo1 - 11-stimmig	PC	329,00
Ad Lib Karte mit Komposer (engl.)	PC	349,00
Ad Lib Komposer Software	PC	179,00
Sound Blaster Karte - 24-stimmig	PC	349,00
Sound Blaster MIDI-Interface	PC	119,00

Public Domain Classics - Amiga

[illegible]**ANWENDER
SOFTWARE**

AMIGA-OAS	10	JUMPING JACKSON
ANALYTICAL	10	KILL KILL
ANTIVIRUS SPEZIAL	10	LANCASTER
BUCHHALTUNG	10	LEGEND OF FAERGHAIL
BUNDLES 2.0	10	LOK IMPERIUM
CLICKUOS 2	10	MALDINO 2.0
FLIP-DISK	10	PIPEMANIA
DISKET 1.0	10	POPULOUS
FAHRSCHEIN	10	POWERGHOME
FESTPLATTEN-DISK	10	PROJECTILE
FILE MANAGER	10	RALLYE CROSS
GIRO - MAN (KONTVERV.)	10	SAGE ACS
GRAPHIC (CONVERT.)	10	SUPER OFF ROAD RACER
JAZZBENCH (1 MB)	10	THE BREAK
LOOPTHER PROGRAMME	10	THE NEW FLY TRAP
LABEL V.2.0	10	VIRUS KING
		WALKER DEMO (1 MB)

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC		
Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
Formular Manager 2 enh.	dt.	399,00
Korrekt	dt.	99,90
Windows Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	1269,00
Windows 3.11	dt.	249,00
MS Windows 3.0	dt.	469,00
Quickbasic	dt.	299,00
Newsbase Professional	dt.	449,00
PC-Globe (Datenbank)	dt.	179,90
PC-Manager 2	dt.	199,00
Top-Tec Data-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	199,00
Amiga		
CL-Mate	dt.	69,00
De Lute Paint 1	dt.	199,00
De Lute Paint 3	dt.	249,00
De Lute Paint 2	dt.	199,00
De Lute Video 3	dt.	299,00
De Lute Video 2	dt.	249,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,90
Digi Paint 3	dt.	179,00
Digi Paint 2	dt.	149,00
DOS-Manager	dt.	69,90
DOS-Manager 2	dt.	199,00
Optaktyzer	dt.	99,90
Professional Page 2	dt.	199,00
PC-Handler	dt.	69,90
Professional Draw	dt.	247,00
Professional Page	dt.	497,00
TPHX Workstation	dt.	129,00
PrintPro	dt.	199,00
PrintPro Professional	dt.	179,90
X-Copy Pro - Hardware	dt.	199,00
X-Copy Pro - Hardware	dt.	99,90
X-Copy Pro - Software	dt.	99,90
Deutsch/Englisch/Erkunde 1,2/ Mathematik 1,2/Physik		

UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Maniac Mansion	L	P	-	Pool of Radiance	L	P	A	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A	Tetris	-	-	A
Mara Saga	L	P	A	Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A	Sex Vixens From Space	L	-	-	Times Of Lore	-	-	A
Mewlio	L	-	-	Populous	L	-	A	Shadow Of The Beast	(L)	P	-	Transworld	L	-	A
Might & Magic 1	-	-	A	Powermover	-	-	A	Shogun	L	-	-	Ultima 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A	Ports Of Call	(L)	P	-	Sorcerer	L	P	-	Ultima 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-	President Is Missing	-	-	A	Stadt der Löwen	-	-	-	Ultima 3	-	-	A
Miseric Warriors	-	-	A	Project Firestart	-	-	A	Sound Blaster Soundkarte	-	-	-	Ultima 4	-	-	A
Mortville Manor	-	-	A	Project Stealth Fighter C64	-	-	A	Space Ace	L	-	-	Ultima 5	-	-	A
Navcom 6	-	-	A	Quest For Glory 2	-	-	A	Space Quest 1	L	P	A	Ultima 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A	Question 2	L	P	-	Space Quest 2	L	P	A	Uninvited	L	-	A
Neuroancer	L	P	-	Railroad Tycoon	L	-	A	Space Quest 3	L	P	A	Up Periscope	-	-	A
Ooz	L	P	-	Reach For The Stars	-	-	A	Space Rogue	-	-	-	War In The South Pacific	-	-	A
Operation Marketgarden	-	-	A	Red Baron	-	-	A	Star Trek 5	-	-	-	War Of The Lance	-	-	A
Phantom Battles	-	-	A	Red Lightning	-	-	A	Star Command	-	-	-	Warship	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A	Red Storm Rising	-	-	A	Starflight 1	-	-	-	Wasteland	L	P	A
Pawn The	L	-	-	Renegade Legion Interceptor	-	-	A	Starflight 2	-	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	A
Personal Nightmare	L	P	-	Rings Of Medusa	(L)	P	-	Starglider 1	-	-	-	Wing Commander	-	-	A
Phantasia 3	L	-	-	Roadwar 2000	-	-	A	Starglider 2	-	-	-	(incl. Secret Missions)	-	-	A
Phantasia Star	L	-	A	Robox	L	P	-	Star Trek 5	-	-	-	Zack Mc Cracken	L	P	A
Phantasia Star 2	-	-	A	Rommel	-	-	A	Stellar Crusade	-	-	-	Zork 1	L	-	A
Phat Pegasus	-	-	A	Russia	-	-	A	Storm Across Europe	-	-	-				
Pirates!	L	-	A	Secret Of Monkey Island	(L)	P	A	Sub Battle Simulator	-	-	-				
Platoon	-	-	P	Secret Of The Silver Blades	-	-	A	Sword Of Aragon	(L)	P	A				
Police Quest 1	L	-	A	Sentinel (Firebird)	-	-	A	Tangled Tales	-	-	-				
Police Quest 2	L	-	A	Sentinel Worlds 1	L	-	A								

"L" und "P" in Klammern bedeutet:
Pläne der Lösung enthalten.
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga C64	IBM-PC	ST												
4. Powermover	74,90		74,90	AM	74,90			PC	89,90						
5. Silent Service 2			89,90	ST	74,90			PC EGA	69,90						
6. Buck Rogers (SSI)	89,90	64,90	89,90	ST	74,90			PC VGA	89,90						
7. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	ST	74,90										
8. Cadaver	74,90		74,90	ST	74,90										
9. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	ST	74,90										
10. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	ST	74,90										

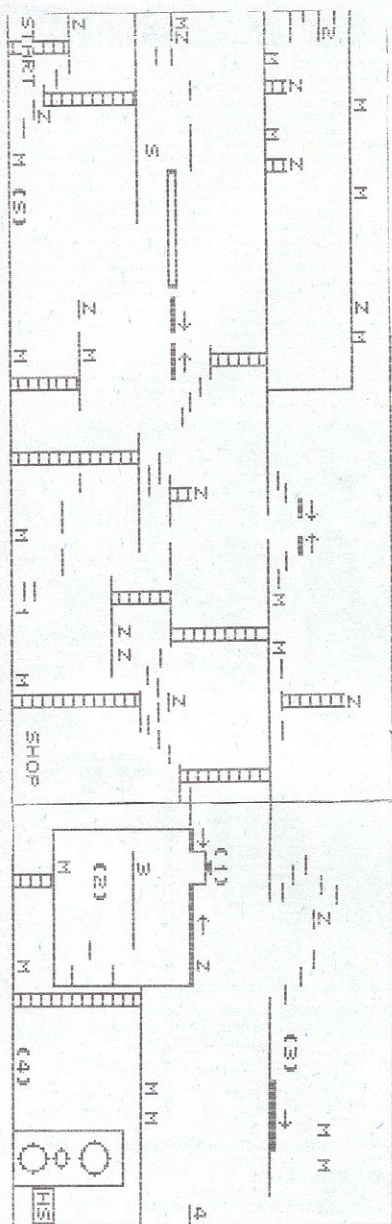
3 CHAOS STRIKES BACK

2 SIM EARTH

1 SECRET OF MONKEY ISLAND

MAN SPRICHT DEUTSCH! Spiele mit deutscher Anleitung

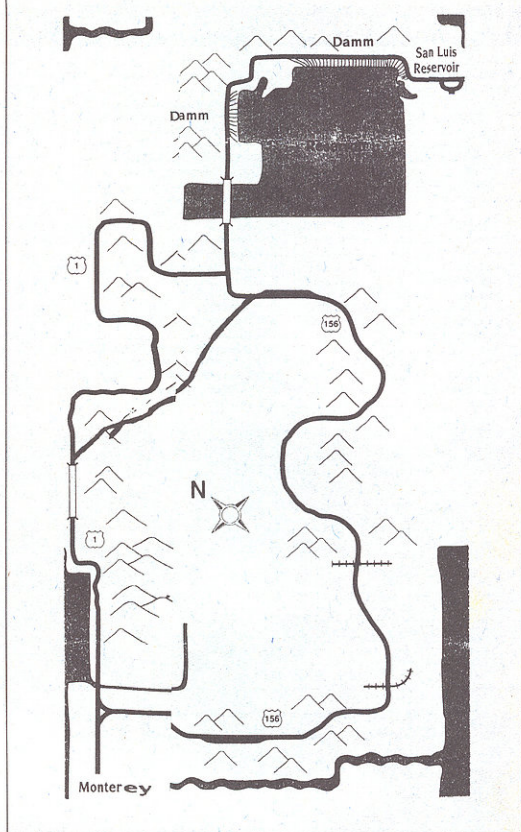
PROGRAMMNAME	Typ	AMIGA	C.64	IBM-PC	ST	PROGRAMMNAME	Typ	AMIGA	C.64	IBM-PC	ST	PROGRAMMNAME	Typ	AMIGA	C.64	IBM-PC	ST
088 Attack Submarine	SIM	74,90		64,00		Georgis Khan	SIM	84,90		64,00		Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
A 10 Tank Adventure	SIM	59,90		64,00		Golden Age	ARC	74,90	44,90			Postscript	SIM	74,90		64,90	74,90
Alpha Wars	SIM	74,90		74,00	74,90	Grand Over	STR	49,90				Puzzle	COM	74,90	49,90	64,90	74,90
Back To The Future 2	ARC	74,90	44,90	74,00	74,90	Great Outcsts 2	SPD	74,90				Railroad Tycoon	SIM	74,90	69,90	64,90	74,90
Bart's Tale 3 The	ARC	74,90		69,00	74,00	Gunkap	SIM	64,90	75,90	64,90	64,90	Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	64,90	74,90
Battle Commander	SIM	74,90		74,00	74,00	Hunt Area	STR	64,90				Renegade Legion Interceptor	SIM	74,90	44,90	74,90	74,90
Bethesda's IMC	STR	89,90		69,00	69,90	Imperial	SIM	99,90	119,90			Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Big Battles	STR	84,90		69,00	69,00	High Energy	COM	64,90	64,90	64,90		Savage Empire The	ROL	39,90			
Bunzluggs Manager	SPD	54,90	44,90	69,00	59,90	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90		Schwert und Mägel 1 und 2	ROL	39,90			
Castle Master	ADV	74,90	44,90	64,00	74,90	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90		Schwert und Mägel 3 und 4	ROL	39,90			
Challenger	COM	84,90	64,00	84,00	74,90	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90		Secret Of The Silver Blades	SIM	64,90		64,90	
Chaos HD 2	ARC	74,90		74,00	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Shogun 2	STR	89,90	44,90	64,90	89,90
Chess Simulator	STR	74,90	74,00	74,00	74,90	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 1 oder 2)	SIM	44,90		64,90	89,90
Chess Challenge	ARC	74,90		44,00	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 3 oder 4)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (1. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 5 oder 6)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (2. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 7 oder 8)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (3. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 9 oder 10)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (4. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 11 oder 12)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (5. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 13 oder 14)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (6. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 15 oder 16)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (7. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 17 oder 18)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (8. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 19 oder 20)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (9. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 21 oder 22)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (10. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 23 oder 24)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (11. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 25 oder 26)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (12. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 27 oder 28)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (13. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 29 oder 30)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (14. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 31 oder 32)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (15. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 33 oder 34)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (16. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 35 oder 36)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (17. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 37 oder 38)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (18. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 39 oder 40)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (19. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 41 oder 42)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (20. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 43 oder 44)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (21. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 45 oder 46)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (22. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 47 oder 48)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (23. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 49 oder 50)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (24. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 51 oder 52)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (25. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 53 oder 54)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (26. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 55 oder 56)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (27. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 57 oder 58)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (28. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 59 oder 60)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (29. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 61 oder 62)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (30. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 63 oder 64)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (31. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 65 oder 66)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (32. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 67 oder 68)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (33. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 69 oder 70)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (34. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 71 oder 72)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (35. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 73 oder 74)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (36. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 75 oder 76)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (37. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 77 oder 78)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (38. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 79 oder 80)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (39. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 81 oder 82)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (40. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 83 oder 84)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (41. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 85 oder 86)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (42. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 87 oder 88)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (43. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 89 oder 90)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (44. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 91 oder 92)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (45. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 93 oder 94)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (46. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 95 oder 96)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (47. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 97 oder 98)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (48. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 99 oder 100)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (49. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 101 oder 102)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (50. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 103 oder 104)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (51. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 105 oder 106)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (52. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 107 oder 108)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (53. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 109 oder 110)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (54. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 111 oder 112)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (55. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 113 oder 114)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (56. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 115 oder 116)	SIM	44,90		64,90	89,90
Clash Of The Titans (57. MB)	ROL	74,90	69,90	77,90	74,00	Islands 600	STR	74,90	64,90	74,90	64,90	Sim City (Single 117 oder 118)	SIM	44,90		64,90	



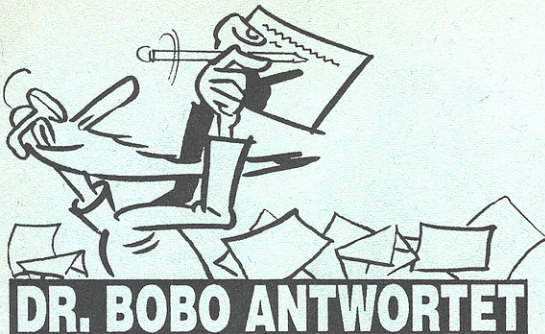
COMPUTERRAUM

OBJEKTE:

- (1) BENUTZT MAN BEIM SCHORN-STEIN
- (2) BRAUCHT MAN IM HAUS
- (3) BRAUCHT MAN BEIM COMPUTER
- (4) BRAUCHT MAN BEI DER RIESEN-BOX



Prof. Mariarti: Wo steckt bloß der verdammte Computer?



Police Quest II

Dieter Müller aus Essen möchte Sonny mit seiner Freundin Mary telefonisch verbinden, nachdem er die dazu auffordernde Meldung der Infobox entnommen hat. Er hat schon versucht über die Vermittlung Marys Nummer herauszufinden. Die wertige Dame in der Vermittlung hat ihm jedoch gesagt, daß sie dafür nicht zuständig ist. Dann hat sie ihm eine andere Nummer genannt, unter der aber leider keiner abhebt. Wer kann mit der richtigen Rufnummer aus-
helfen? **vw**

Legend of Faerghail

Eine Frage, die immer wieder gestellt wird: Wie lauten die Antworten auf die Fragen der vier Elementarwächter vor dem Orakel? Welcher Spieler erbarnt sich der vielen Helden, die nicht mehr weiterwis-
sen? **vw**

Cadaver

Stephan Mennicken aus Neresheim hat immerhin schon den Drachen besiegt und es bis in den zweiten Level geschafft. Dort gibt es aber auch genug Probleme. Nach dem Labyrinth kommt er an eine Tür, die von innen verschlossen ist. Wer macht sie auf?

1. Was fängt er mit den Flaschen und der Bowlenschüssel an?
 2. Es gibt einen Gang, der mit zwei Mauern versperrt ist, wie kommt er dort weiter?
 3. Welche Funktion hat der Schalter im Saal der Hauptleute?
- vw**

The Bard's Tale I

Martin Wieke aus Michelbach ist in "The Bard's Tale I" auf Probleme gestoßen, die er nicht mehr alleine lösen kann.

In den Sewers hat er von einem Magic Mouth das Lösungswort für den Eintritt in die Katakomben erhalten und hat sich dort des blutdürstigen Hexenkönigs entledigt. Mit dessen Auge läuft er jetzt durch Skara Brae, ohne zu wissen, was er ihm eigentlich nützt. Auch im Schloß von Baron Harkyn weiß er nicht so recht weiter. Wer gibt Martin die nötige Starthilfe?
vw

Die Antwort zu Phantasy Star II

Bernd Heller hatte Probleme mit "Phantasy Star II". Jochen Huppert aus Holz weiß Rat.

Leider gibt es keine Möglichkeit, Nei wiederzubeleben. Truth und Green Sleeves sind relativ nutzlos, und man kann sie ruhig verkaufen. Star Mist braucht man ebenfalls nicht, um das Spiel zu lösen, denn wenn man sich mit Trimate vollpackt, reicht das vollkommen aus. Da Dark Force ein sehr starker Gegner ist, sollte man schon Level 45 erreicht haben und Rudo, Anna und Kain in die Party aufnehmen.

Bevor Ihr die Kiste öffnet, in der sich Dark Force befindet, solltet Ihr am besten volle Kraft und Magie besitzen.

Jetzt zum Kampf: Ihr selbst müßt den Zauberspruch Megid wählen, und alle anderen sollten sich mit Trimate heilen. Drückt jetzt Feuerknopf B, um den Kampf schnellstmöglich zu unterbrechen. Gebt jetzt wieder die gleichen Befehle ein und wiederholt das so oft, bis Eure Spielfigur keine Magiepunkte mehr hat. Kain solltet Ihr jetzt mit dem Zauberspruch Nagaj weiterkämpfen lassen. Die anderen benutzen ihre normalen Waffen.

Vergeßt aber nicht, Eure Leute zwischendurch mit Trimate zu heilen. Mit der nötigen Geduld werdet Ihr Dark Force schon in die Knie zwin-

gen. Leider ist Dark Force nicht der letzte Gegner, denn am Ende des Dungeons erwartet Euch noch das mächtige Mother Brain. Am besten geht Ihr vorher wieder in eine Stadt, laßt Euch heilen und kauft genügend Trimate. Bei dem Mother Brain solltet Ihr übrigens die gleiche Taktik anwenden, die schon bei Dark Force für durchschlagenden Erfolg gesorgt hat.
vw

Hollyday Maker

Uwe Treger aus Hünfeld ist auf der Suche nach einem Paßwort. Er sitzt auf dem Berg in der Wetterstation und kann den Computer nicht starten. Wer befreit ihn aus seiner müßlichen Lage?
vw

King's Quest IV

Frank Tüttelmann aus Iserlohn hat Probleme mit dem Troll. Genauer gesagt mit dem Troll hinter dem Wasserfall. Der Bursche ist immer schneller als Frank und läßt ihn nicht vorbeigehen. Hat jemand eine Ahnung, wie der hartnäckige Kerl zu bezwingen ist?
vw

Die Antwort zu Wasteland

Heinzjörg Rabe aus Langenhagen kann die Frage von Andreas Kalkbrenner aus Heide beantworten. Andreas hatte keinen Weg gefunden, um in das "Inner Sanctum" zu kommen.

Links neben der Treppe, die vom "Outer Sanctum" zum "Inner Sanctum" führt, befindet sich eine Tür, die zu zwei Nebenräumen führt. Die Verbindungstür zwischen beiden Nebenräumen zerstört man mit einem "plastic explosive". Im rechten Raum befindet sich ein Handrad (wheel), mit dem man eine Winde betätigen kann. Hier muß man das Attribut

"Strength" benutzen. Dadurch wird das Fallgatter (portcullis) hochgezogen und der Weg ins "Inner Sanctum" freigegeben.
vw

Final Fantasy Legend I

Tobias Kühn aus Waging ist auf seinem Game Boy die Luft ausgegangen. Genauer gesagt, er kommt in der zweiten Welt von "Final Fantasy Legend I" nicht in das Schloß unter Wasser. Offensichtlich hat er den irseend noch nicht gefunden. Kann ihm jemand den Weg beschreiben, damit seine Helden endlich weitermachen können?
vw

Ultima VI

Ralf Dankel hat eine Frage zu "Ultima VI". Die Magierin Xiao in Moonglow weigert sich, ihm Sprüche des achten Levels zu verkaufen. Sie verlangt von ihm, daß er das Geheimnis der Wisps lernt. Ein Wisp, angesprochen auf das Geheimnis, übergibt ihm eine Rolle mit dem Spruch Armageddon. Leider erkennt Xiao dies nicht an. Was muß er tun, um die reservierte Dame zu überzeugen?
vw

It Came from the Desert II — Antheds

Aleksandar und Ludwig aus Wien haben Probleme mit den Riesenarmeen. Der Safe im Krankenhaus will einfach nicht aufgehen. Sie sind zwar im Besitz aller drei Codenummern, trotzdem ist die Tür wie zugenagelt. Wer leistet Erste Hilfe?
vw

Gradius III (Super Famicom)

Je mehr Extrawaffen sich in einem Ballerspiel finden, desto fanatischer suchen die Spieler nach einem Cheat, der ihnen gleich zu Beginn des Spiels die volle Ausrüstung verschafft. Thorsten Zeller aus Göttingen hatte bei der Suche nach einem solchen Trick für "Gradius III" Erfolg: Startet das Spiel ganz normal und begeben Euch in den Pausenmodus. Drückt hier das Joypad zweimal nach oben und zweimal nach unten. Jetzt gebt Ihr auf den beiden auf der Pad-Rückseite angebrachten Tasten hintereinander links, rechts, links, rechts ein. Zum Abschluß drückt Ihr die Taste B, danach Taste A und nehmt Euren Feindflug wieder auf. Aus Eurem biederem Anfängerraumschiff ist mittlerweile natürlich ein gut ausgestattetes Waffenarsenal (inklusive Schutzschild) geworden.

Warnen will Euch Thorsten jedoch davor, die Tasterbewegungen (links, rechts, etc.) auf dem Joypad einzugeben, den beliebten Konami-Standard-Cheat also originalgetreu an Gradius III zu erproben. Ein recht unangenehmer Selbstzerstörungsmechanismus wird aktiviert. *wi*

Doramon (PC-Engine)

Kurz und bündig: Oliver Baga aus Bremen verrät Euch, wie Ihr schon während Eurer ersten "Doramon"-Sitzung den letzten Level erforschen könnt. Das Paßwort:

Blauer Knopf nach links
Blauer Knopf nach links
Blauer Knopf nach rechts
Gelber Knopf nach vorne *wi*

Soccer Boy (Game Boy)

Patrioten entwickelten anscheinend das Game-Boy-Modul "Soccer Boy": Der Spieler darf ausschließlich im Trikot der japanischen Mannschaft gegen das internationale Feld kicken. Dieter Schwarz ließ sich damit jedoch nicht abspie-



Während Tips und Tricks für Nintendos Prachtkonsole Super Famicom in immer größeren Mengen eintreffen, gehen uns die nützlichen Cheats für das Master System langsam aus. Dabei sind doch in den letzten Monaten einige durchaus vorzeigbare Spielchen für die "kleine" Sega-Konsole erschienen. Vor allem über Tips und Paßwörter zu aktuellen Master-System-Titeln wie z.B. "Impossible Mission" würden sich wir und natürlich unsere Leser freuen. Eingedeckt sind wir jedoch mit Material von all den fleißigen "Goo-

nies", "Faxanadu", "Zelda"- und "Super Mario"-Spielern. Also bitte keine Karten und Tips mehr zu obengenannten Spielen schicken.

Unser Tip des Monats und die damit verbundenen 500 Mark gehen diesmal an Ulrich Schlecht, der "Final Fantasy Legend" schon gelöst hatte, als die meisten seiner Rollenspielkollegen noch auf dem ersten Kontinent herumstöberten. Viel Spaß beim Mogeln wünscht Euch

winnie

sen: Drückt im Menü, in dem Ihr die gegnerische Mannschaft auswählt, gleichzeitig A, B und Select. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun selbst das Team wechseln. *wi*

Arrow Flash (Mega Drive)

"Arrow Flash" ist nicht nur der Name des Ballerspiels, sondern auch der der effektiven, jedoch kurzlebigen Sonderwaffe dieser Mega-Drive-Ballerei. Ken Takeda aus Brugg verrät, wie Ihr die Superwaffe für die Dauer von beinahe einem ganzen Level aktivieren könnt. Begeben Euch in das Option-Menü und stellt den Arrow Flash auf "Charge". Verlaßt das Menü und seht Euch den Vorspann bis zum Ende an. Jetzt könnt Ihr das Spiel normal starten. Während der Ballerei könnt Ihr, sobald Euer Arrow Flash auf "Stock" ist, diesen durch Druck (ca. eine Sekunde lang) auf die Flash-Taste aktivieren. Der kombinierte Schutz- und Offensivschirm bleibt Euch nun fast bis zum Levelende erhalten. *wi*

nächsten Teile der Rollenspiel-saga ausstatten.

Ergänzt haben wir Ulrichs Tips um ein paar Anmerkungen unseres Lesers Lars Heiligenstühler aus Lemgo, dessen Komplettlösung uns knapp eine Woche nach der von Ulrich erreichte. Beide empfehlen eine Abenteurergruppe aus zwei Menschen, einem Monster und einem Mutanten. Das Monster sollte sich jedoch ausschließlich vom Fleisch stärkerer Monster ernähren, damit aus ihm ein rechter Prachtkerl wird. Der Bogen ist eine gute Waffe, Magier sollten jedoch (spätestens vor dem Kampf gegen Gen-Bu) Ice- oder Fire-sprüche aufkaufen.

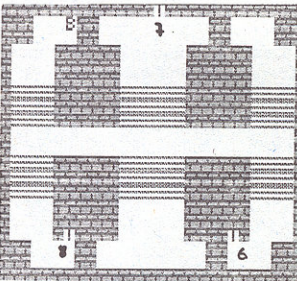
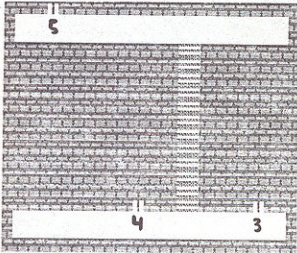
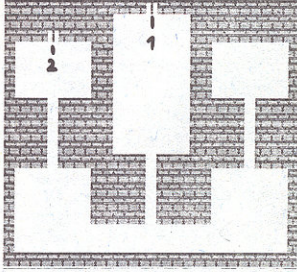
Der erste Kontinent ist im Handbuch ausführlich beschrieben, so daß wir uns jedes weitere Wort sparen können.

Der zweite Kontinent: Hier lauft Ihr einfach nach Osten in die Stadt, kauft gute Waffen und geht dann nach Norden in den Dungeon. Der richtige Weg ist auf der Karte verzeichnet. Auf der Insel, auf der Ihr gegen Ende landet, findet sich ein kleines, schwimmendes Eiland. Es läßt sich gut als Schiff mißbrauchen und Ihr könnt damit den alten Mann tief im Süden besuchen. Im Süd-Osten hingegen ist eine Insel mit einer Palme, auf der Ihr Airseed ("Luftsamen") findet; damit könnt Ihr auch unter Wasser atmen. Schnappt Ihn Euch und reist nach Nordwesten zum Wasserwirbel weiter. "Ultima III"-Veteranen wissen natürlich, wo's langgeht: Hinein in den Strudel und ab zur Unterwasserwelt im Osten. Habt Ihr Euch dort gestärkt und aufgebaut, dürft Ihr dem (Unterwasser-)Dungeon im Süden einen Besuch abstatten. Durchquert ihn und Ihr findet Euch vor einem Schloß wieder. Dort solltet Ihr nach dem Bluekey (Schlüssel) Ausschau halten; erst danach sollte man in der Schatzkammer den (auf der Karte markierten) Edelstein untersuchen und damit den Drachen Sei-Ruy heraufbeschwören. Falls Ihr den Kampf überlebt, werdet Ihr, sobald Ihr einen beliebigen anderen Edelstein untersucht, wieder an die Wasseroberfläche gespült. Wer Ihr nun als strahlende Sieger zum alten Mann zurückkehrt, gibt dieser Euch ein Rätsel auf. Kauft Euch als Antwort das Battlesword (Schwert) und haltet es dem Alten unter die Nase. Ihr bekommt den Blueorb

TIP DES MONATS Final Fantasy (Game Boy)

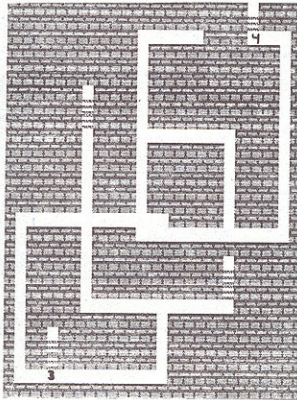
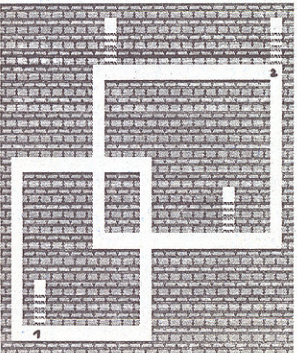
Ulrich Schlecht aus Wemding war am schnellsten: Seine "Final Fantasy Legend"-Lösung (komplett mit sehr übersichtlichen Karten) flatterte uns schon Ende Januar in die Redaktion und lag damit sogar noch vor der Komplettlösung aus der Feder des Rollenspiel-Experten Michael Hengst auf meinem Schreibtisch. Da für kassiert Ulrich Schlecht unseren "Tip des Monats". Mit den 500 Mark kann er sich schon mal mit Batterien für die

Der Weg zum zweiten Level

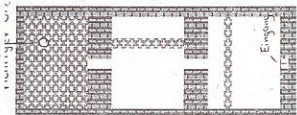
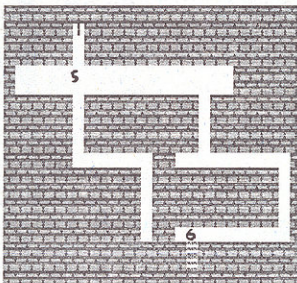
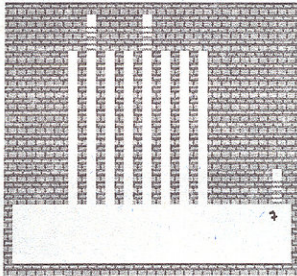


B = Brunnen, 1 = Ankunft, 2 = zu 3,
4 = falsches Paradies, 5 = zu 6,
7 = 2. Kontinent, 8 = Hölle

Der Weg zum dritten Level

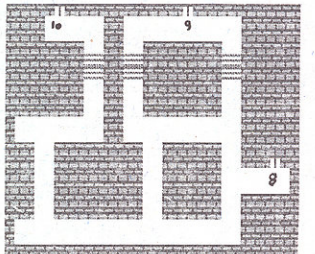
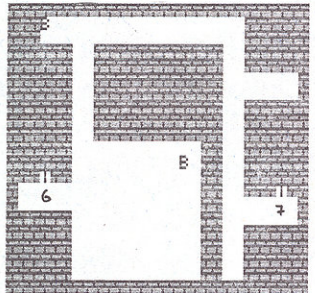
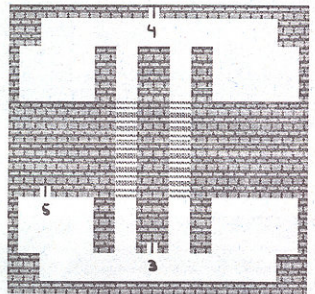
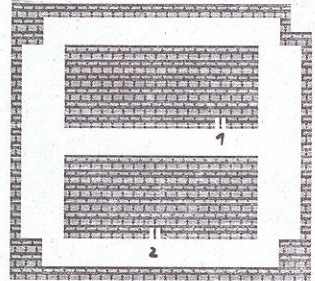


Der Unterwasser-Dungeon



1 = Eingang, 2 = zur Insel mit Dungeon,
3 = Eingang, 4 = schwimmende Insel,
5 = Eingang, 6 = zu 7, 8 = Ausgang,
0 = Orb

Der erste Level



AdLib 235.-

PC MUSIC SYSTEM 278.-
SOUNDBLASTER 338.-
incl. Stereochips und dt. Handbuch

AT&T	89.90
BAFE O.COSMIC FORCE	82.90
BATTLE TECH II	81.90
BLUE MAX	81.90
BOOPS MANAGER	62.90
BOOPS MANAGER	71.90
CHIP CHALLENGE	75.90
COENAME ICEMAN	75.90
COLNELL'S BEQUEST	84.90
COUNQUEST	84.90
COUNTDOWN	71.90
CRIMINAL MIND	62.90
DINOWARS II	62.90
EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA	89.90
GENESIS KHAN	82.90
GETT COURTS II	75.90
GRAT NOVA	71.90
HARD NOVA	71.90
KINGS QUEST III	94.30
KINGS QUEST V VGA	94.30
L.A.S.	77.90
KNIGHTS OF THE SKY	77.90
LARRY 3 31-Version	89.90
LEARNING	59.90
LIGHTSPEED	77.90
LINKS	84.90
LOCOM	71.90
LORD OF THE RINGS	82.90
MUS. 29 - TURKISH	82.90
MUS. 29 - TURKISH deutsch VGA	82.90
N.J.A.M.	59.90
NIGHTSHIFT LOCUS	77.90
QUEST FOR GLORY II	77.90
RAILROAD TYCOON	84.90
RED BACON (SEGA)	84.90
RISE OF THE SEAS	79.90
SAVAGE EMPIRE	82.90
SILENT SERVICE II	77.90
SKI OR DIE	59.90
SOCIO-CITY ALL THE GIRLS	84.90
SPACE QUEST III	84.90
SPACE QUEST III (RUSCH)	84.90
STELLAR 7 (SEGA)	62.90
TURPS OFF ROAD	62.90
THEXED II-FIRE HAWK	62.90
TURBO OUTRUN	72.90
ULTIMA VI	72.90
WINGS COMMANDER AT	72.90
WINGS COMMANDER AT	72.90
ZELLARS (SEGA)	62.90

Okay Soft
AM GRABEN 2 • 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

SOFTWARE-VERSAND

Martin Stöger
Brunnwiesen 10, 8352 Grafenau
Telefon: 08555/4314

MS-DOS:

AdLib Sound-Card	250.70 DM
Back Rogers	78.20 DM
Das Boot	85.10 DM
Elvira	98.90 DM
Kings Quest V VGA/VGA	94.30/103.50 DM
Leisure Suit Larry III	92.00 DM
LHX Attack Chopper	105.80 DM
M1 Tank Platoon	92.00 DM
Railroad Tycoon	92.00 DM
Silent Service II	88.55 DM
Wing Commander HD/LD	85.10/74.75 DM

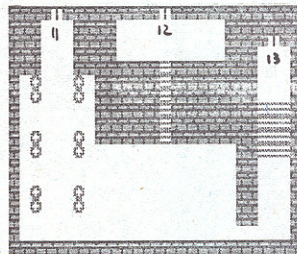
AMIGA:

ATF II	71.30 DM
Calico GT4	66.70 DM
Elvira	78.20 DM
F-29 Retaliator	64.40 DM
James Pond	66.70 DM
Kings Quest IV	92.00 DM
Flood	71.30 DM
Pirates	66.70 DM
Powermonger	78.20 DM
Silent Service	64.40 DM
Ultima V	78.20 DM

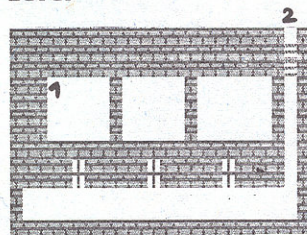
Atari ST:

Chaos Strikes Back	71.30 DM
Colonels Bequest	92.00 DM
Flood	71.30 DM
F-19 Stealth Fighter	78.20 DM
Leisure Suit Larry III	93.00 DM
James Pond	66.70 DM
RVF Honda	71.30 DM
Powermonger	66.70 DM
Zak MacCracken	71.30 DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten
Versand nur per Nachnahme zuzügl. Porto und 5,- DM Versandkosten
Bestellung bevorzugt schriftlich
Liste kostenlos gegen aussendend frankiertes Rückumschlag (1,70 DM)
Automatische Bestellservice rund um die Uhr



Das Gefängnis: dritter Level



(Edelstein). Nachdem Ihr diese und die zweite Sphäre benutzt habt, ist die verschlossene Tür geöffnet und der Weg auf den dritten Kontinent frei.

Der dritte Kontinent: Laufen in die Stadt im Westen und schnurgerade in die Kneipe. Sprecht den Ritter an und laßt Euch nach gewonnenem Kampf von Byak-Ko, dem weißen Tiger, einstellen. Mit dem geschenkten Flugzeug fliegt Ihr zu einer Hütte im Norden. Eine gefangenes Mädchen wartet dort auf ihre Retter. Befreit Ihr sie, verlangt sie von Euch, auch die Schwester zu befreien. Fliegt also nach Süden zu einem Schloß und erklettert dort das siebte Stockwerk. Vergeßt jedoch nicht den Whitekey (Schlüssel), der im sechsten Stock in einer Schatzkiste versteckt ist. Befreit das arme Mädchen aus den Klauen der Monster und Ihr werdet — bitter, aber unumgänglich — als Dank ins Gefängnis geworfen. Der Ausbruch dürfte jedoch kein Problem darstellen. Besteigt nun das einzige flugfähige Vehikel (das rechte) und fliegt damit nach Norden. Wenn Ihr dort das Schloß betretet und sogleich wieder verläßt, findet Ihr Euch an eine andere Stelle teleportiert. Tretet in die linke, obere Wolke. Dort bestraft Ihr

Euren einstigen Auftraggeber, den weißen Tiger, und geht mit der gewonnenen Sphäre in das Schloß zurück.

Der vierte Kontinent: Hier bieten nur die Dungeons Schutz vor Su-Zaku, dem Feuervogel, der Euch in der Oberwelt ständig attackiert. Dummerweise kann man ihn nicht besiegen. Das Mädchen im Dungeon nördlich des Turmes zu befreien, dürfte mittlerweile ein reiner Routinejob für Euch sein. Begebt Euch danach nach Westen, in die Stadt. Im Wirtshaus werdet Ihr von So-Cho beleidigt. Klärt das Mißverständnis auf, schnappt Euch das Motorrad und braust damit nach Akiba. Dort warten das Rom und andere feine Sachen auf Euch. Fahrt nach Aye-komo, wo Ihr auch das dazugehörige Board erhaltet. Wenn Ihr alles in Euren Besitz gebracht habt, fahrt Ihr am besten zu So-Cho zurück. Dort werdet Ihr, sobald Ihr aufgewacht seid und das Haus verlassen habt, vom Feind ertappt. Ihr findet Euch nun neben einem Dungeon wieder. Fahrt hinein und verfolgt das andere Motorrad. Hält es an, steigt Ihr ebenfalls ab und unterhaltet Euch eine Weile mit So-Cho. Wenn Ihr nun weiterfahrt, gelangt Ihr in dem Raum, in dem Ihr sowohl Plutonium findet, als auch von der

COMPY/SHOP

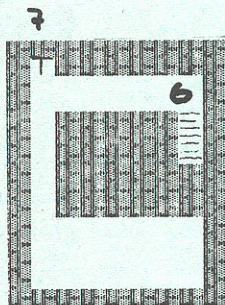
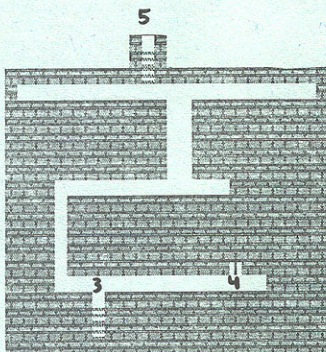
Das Spezialgeschäft in Mülheim mit der riesen Auswahl an Spielen für AMIGA, PC, SEGA, NINTENDO und ATARI XL/XE

Schauen Sie doch mal bei uns rein oder lassen Sie sich eine Preisliste zuschicken!

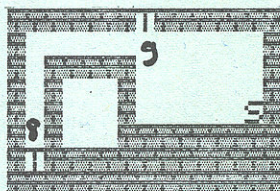
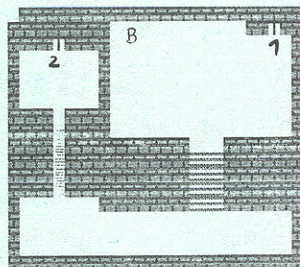
Gneisenastr. 29
4330 Mülheim Ruhr



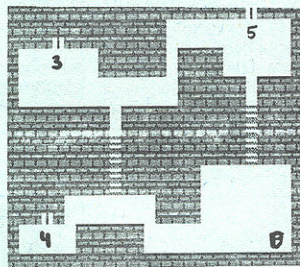
0208-497169
0208-496178



Der Weg zum vierten Level



S = Jailkey, 1 = Hier kommt man an,
2 = zu 3, 4 = Raum mit Schätzen,
5 = zu 6, 7 = zu 8, 9 = Flugzeuge



MEGA DRIVE
Abholmarkt

GAME-PLAY

GAME BOY
Blitzversand

NEU: NINTENDO Umbau auf Amerika NORM,
alle amerikanischen Module laufen!!!
Spiele: Little Nemo, Castlevania III, Gauntlet II,
Mega Man III, Maniac Mansion
Shadow of the Ninja, M.U.L.E., Jacki Chan
Dragons Lair, Days of Thunder
Skate or Die 2, Skull & Crossbones,
Pipe Dream, Hard Driving, Muppet Adventure
Ultima, T.M.N.T. 2, Gremlins II

Nur 60,- DM
je 109,- DM
je 99,- DM
je 89,- DM
je 119,- DM

4837 VERL 1

TEL: 05246/81184, Fax: 05246/81270
Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1
Abfahrt A2 Gütersloh/Verl, ca. 10 Min.
Laden: Mo.-Fr. 10 - 19 h, Sa. 10 - 14 h
langer Do. - 21 h, langer Sa. - 18 h
24-Stunden-Bestellservice unter
05246/1572

1000 BERLIN

TEL: 030/6912156, Täglich, ab 10 h
Alle Systeme u. Zubehör am Lager.
Alle Neuheiten sofort lieferbar.
Direktimport, Händleranfragen
erwünscht. Hotline

05246/81184

AMIGA IBM ATARI ST

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIIVE - Tiger Heli, Dick Tracy, Joe Montana Football,
Volleyball, Aeroblaster, Gynoug, Skull & Crossbones, Phantasy
Star III, Master of Weapon, Fantasy Zone II, Cross Fire, Super
Airwolf, Caesar, Blodia

PG-ENGINE - Jackie Chan, Popoulus, S.C.I., It came,
Battle Chess, Lords of Rising Sun, Power Eleven,
Might & Magic, Omega Fighter, und weitere Systeme.

GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage.

ACHTUNG: JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET!!!

**Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS
mit aktuellen Spieletests an.**



TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchsgüter und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr
für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX,
SNK NEO GEO, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B.

MEGA DRIVE:

Aleste, Aeroblaster, Ishido, Midnight Resistance, Dick Tracy, Gynoug, Super Airwolf,
Phantasy Star III, Tiger Heli, Sonderangebote ab 39,- DM!

GAME BOY:

Alle Klassiker und Neuheiten, Sonderangebote ab 29,- DM!

Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) DIN A 5 Umschlag
oder für sofort info: 0 53 22 / 54 081.



SEGA
MEGA DRIVE

CWM

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der
Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

CWM

Maschinen angegriffen werden. Nach dem Sieg (Ihr besitzt nun das Erase99) findet Ihr Euch in der Stadt wieder. Durchquert die Totenstadt (nur der Mann in der Kneipe ist noch am Leben) in Richtung Nord-Westen und Ihr geratet in das Schloß des Feuervogels. Auch hier solltet Ihr einfach durchmarschieren, bis Ihr auf eine Art U-Bahn stößt. Nichts wie rein, haltet Euch jedoch immer links. Habt Ihr den Ritter, den Ihr nun trefft, angesprochen, befindet Ihr Euch auch schon beim gefährdeten Feuervogel Su-Zaku. Mit dem Erase99 seit Ihr ihm jedoch gewachsen. Ein Mädchen überreicht Euch (als strahlende Sieger) die Sphere.

Ashura: Den Turm müßt Ihr bis zum 23. Stockwerk hinaufsteigen. Wenn der Gang breiter wird und bevor der böse Ashura ganz zu sehen ist, müßt Ihr Euch nahe der Wand halten. Tut Ihr's nicht, werdet Ihr zur Strafe wieder nach unten gebeamt. Kämpft Ashura nieder und lauft weiter nach oben. Nicht erschrecken, wenn Ihr durch eine Falltür in die Tiefe plumpst. Ihr landet sicher auf dem ersten Kontinent und macht Euch jetzt mit den edelsten Waffen — und mindestens je 600hp (Menschen) bzw. 300hp (Mutant) am Körper — im Gepäck auf zum wahren Oberbösewicht. Wenn Ihr jetzt den Turm ein weiteres Mal betretet, müßt Ihr nochmals gegen alle vier Hauptschurken antreten. Ashura taucht jedoch nicht mehr auf. Gelingt es Euch, bis ganz hinauf durchzukämpfen, landet Ihr auf einem recht seltsamen Kontinent. Untersucht den Orb und alle Energie ist Euch wiedergegeben. Jetzt geht's gegen den Creator, der mit dem Flare-Zauberspruch angreift. Nach hartem Kampf erwartet Euch nur noch der (leider enttäuschende) Nachspann. Die Fortsetzung zu diesem prachtvollen Spiel wird in Japan übrigens schon eifrig gespielt. *wi*

Strider (Mega Drive)

Ergänzung zur "Strider"-Komplettlösung: Zwei weitere Extras entdeckte Andreas Kresse aus Crimmitschau. Im dritten Level befindet sich auf dem oberen Katapult in der Luft hängend ein verstecktes

Energiesymbol. Im fünften Level gibt's sogar noch ein Extraleben zu holen: Schaut mal an der zweiten Radarantenne ganz oben nach. *wi*

Populous (Mega Drive)

David Schein aus Düsseldorf verrät Euch, wie Ihr alle Welten dieses göttlichen Strategiespiels anwählen könnt. Wählt zuerst "New Game" an und haltet danach Knopf B gedrückt. Jetzt müßt Ihr das Steuerkreuz solange nach oben und nach unten drücken, bis einige Nummern erscheinen. Jetzt könnt Ihr die Levels bis 2269 (das ist der letzte!) frei anwählen. *wi*

Batman (Game Boy)

Zur Nachahmung empfohlen: M. Zoss aus Kirchdorf in der Schweiz hatte einfach keine Lust mehr, nach jeder Niederlage gegen den Joker den ganzen Level noch einmal zu durchlaufen. Wütend drückte er nach dem Ableben mehrmals schnell hintereinander die Starttaste und stand zu seiner Überraschung sofort wieder vor dem Joker.

Sword of Sodor (Mega Drive)

Dieter Schwarz aus Lich hat ein wenig mit den magischen Tränken von "Sword of Sodor" herumexperimentiert. Die Flaschen in Rot (Stärke), Blau (Heilung), Orange (Zerstörung) und Lila kann man sich bekanntlich auch kombiniert hinter die Binsen kippen. Jeder Hobby-Barkeeper hätte seine Freude an folgenden Mischefekten:
Rot + Blau: kein Effekt
Rot + Orange: Flammenschwert
Rot + Lila: Extraleben
Blau + Orange: Achtung, tödliches Gift!
Blau + Lila: unsichtbar und unverwundbar
Orange + Lila: Flammenschwert *wi*

Gargoyle's Quest (Game Boy)

So, das wär's dann: Raphael Fiore aus Schönenwerd in der Schweiz ließ uns das ultimative Paßwort für das schwere Game-Boy-Spiel "Gargoyle's Quest" zukommen. Es lautet
9 C J A — 5 L H B

Damit düst Ihr unverzüglich in die letzte Welt zum finalen Endgegner. Eine erstklassige Ausrüstung besitzt Ihr natürlich auch. *wi*

Pilot Wings (Super Famicom)

Bruchpilot Florian Frätre aus Strande hat sich mittlerweile, dank seines Super Famicoms und "Pilotwings", zum absoluten Fliegeras entwickelt. Hier seine Paßcodes für alle vier Flugschulen:
985206
394391
520771
108048 *wi*

Burning Force (Mega Drive)

Kein Ballerspiel ohne versteckte Levelanwahl: Ken Takeda aus Brugg verrät wie's bei "Burning Force" gemacht wird. Schaut Euch das vierte Demo (Stage 2-4) bis zum Ende an. Sobald das Titelbild wieder erscheint, haltet Ihr die Tasten "A" und "C", sowie das Steuerkreuz nach links gedrückt. Falls Ihr nun auch Start drückt, geratet Ihr in das gewünschte Menü.

Ihr wollt Burning Force komplett durchspielen, scheitert jedoch an der geringen Anzahl Eurer Bildschirmleben? Gebt einfach folgende Kombination während des Titelbildes mit dem Joypad ein:

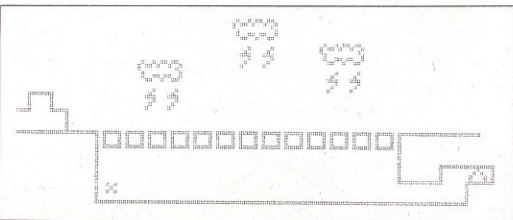
B A B A A C A A
Zehn Leben wurden Euch nun gutgeschrieben. *wi*

Final Fight (Super Famicom)

Falls Ihr, wie Turang Ahadi-Oskui aus Berlin, bereits Nintendos neueste Videospielkonsole besitzt, könnt Ihr Euch mit seinem Tip das Überleben in "Final Fight" gehörig erleichtern. Drückt während des Titelbildes den linken Taster und Start. Ihr befindet Euch nun in einem Menü, in dem Ihr unter anderem am Schwierigkeitsgrad und an der Anzahl der eigenen Leben herumputzen könnt. *wi*

PC-Gengin (PC-Engine)

Stefan Sons aus Marl hat sie gefunden, die Möglichkeit bei "PC-Gengin" Dutzende von Freimännchen zu scheffeln. Ihr müßt Euch dazu jedoch bis in den dritten Level (Eisrunde) vorkämpfen: Die Schildkröte (auf Stefans Zeichnung durch ein "x" markiert) kehrt immer, wenn man sie weggekickt hat, zurück. Schwimmt ein Stückchen nach links und schon ist sie wieder da. Ihr müßt sie einfach öfters hintereinander durch gezielten Tritt in die Luft befördern, ohne daß sie auf den Boden fällt. Dafür gibt's jedesmal saftige 7000 Punkte und recht bald das erste der ersehnten Frei-Bonks. *wi*



Mächtig Punkte für den süßen Bonk

GALAXY

Wir sind umgezogen!

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL	399,-
+ 1 Spiel	
PC Engine GT - Handheld***	699,-
+ SonSon II & Mr. Hell	
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Gadash**	99,-
Dead Moon**	99,-
Final Match Tennis**	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg Hero Tonma**	99,-
Out Run*	99,-
Parasol Stars**	99,-
Puzzleboy**	99,-
S.G.I.**	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier**	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus**	119,-
CD Avenger	109,-
CD Legion*	109,-
CD Vastel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste ip**	99,-
Aeroblasters ip**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Atomic Robokid*	99,-
Budokan US**	119,-
Crack Down ip**	99,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat ip**	59,-
Gaiares ip**	109,-
Gain Ground ip**	99,-
Gynoug ip**	99,-
Ishido US**	119,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
J.M. Football US**	109,-
Magical Hat ip*	99,-
Mickey Mouse ip**	59,-
Super Allwip ip	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Hell ip**	99,-
Wonderboy III ip**	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US**	65,-
Chessmaster US**	69,-
Double Dragon US**	65,-
Final Fantasy US**	75,-
Gargoyles Quest d**	55,-
Hunt I Red Oct. US	55,-
King of the Zoo d*	55,-
Kung Fu Master US	65,-
NBA All Stars US	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Rollers Curse US**	69,-
Super Contra ip**	69,-
T.M.N.T. US**	69,-
WWF Super Stars US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Gameight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Monaco GP**	65,-
Pengo**	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Dragon Curse	PC Engine
Elite plus	IBM
F-15 Strike Eagle II	ST/Amiga
F-16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Lemmings	ST/IBM
Midnight Resist.	Sega Mega Drive
Midwinter II	ST/Amiga/IBM
Nam	ST/Amiga/IBM
Parodius	Gameboy
R-Type	Gameboy
Railroad Tycoon	Amiga
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Sonic Hedgehog	Sega Mega Drive
Star Control	Gameboy
Ultima	Sega Mega Drive
World Icehockey	Gameboy

C64 DISK

Challengers*	55,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Ninja Remix**	45,-
Premier Collection**	59,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Starlight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican*	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Warlock the Avenger	45,-
Welltris	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers*	69,-
Champions of Krynn**	75,-
Chips Challenge**	45,-
Curse of the Azure Bonds**	75,-
Dragon Wars**	49,-
Gunship**	55,-
Puzznic**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Turrican II**	45,-
Ultima VI**	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	75,-
Chips Challenge**	69,-
Dungeon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disk I***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	79,-
Power Monger**	69,-
Puzznic**	69,-
Popolous**	69,-
Speedball II**	85,-
Supremacy**	75,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican	59,-
Turrican II**	69,-

ATARI ST

California Challenge*	35,-
Car Vup*	85,-
Elvira*	85,-
Enchanted Land	85,-
Galactic Empire	85,-
Legend of Fairhall**	79,-
Master Blazer**	75,-
MIG 29 Fulcrum*	95,-
Nightshift*	59,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Supercars	35,-
Super off Road Racer**	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	85,-
UMS II	

IBM

4D Sports Boxing**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Aircraft Sc. Designer*	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Bane of the Cosmic Forge**	99,-
Battle Tech II**	99,-
Deschings Khan*	99,-
Hard Drivin II	75,-
Kick Off II**	119,-
Kings Quest V**	75,-
Knight of the Sky**	109,-
Leisure Suit Larry III d**	99,-
Links**	99,-
MIG 29 Fulcrum*	105,-
Panza Kick Boxing**	85,-
Railroad Tycoon**	99,-
Secret of Monkey Island VGA**	99,-
Silent Service II**	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Sim Earth**	45,-
Space Quest IV**	119,-
Their Finest Hour**	79,-
Trans World**	89,-
UMS II	99,-

Ultima VI**

Wane Gatzky Icehockey II**	99,-
Wing Commander**	109,-
Wing Com. Secret Miss. Disc**	45,-

ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Force**	99,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Chaos Strikes Back**	69,-
Chips Challenge**	69,-
Dragon Wars**	75,-
Dungeon Master 1MB**	79,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disk I***	59,-
F-16 Falcon Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Great Courts II**	75,-
Indianapolis 500*	79,-
Lemmings**	69,-
M.U.D.S.*	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	69,-
Power Monger**	79,-
Secret of the Monkey Island**	75,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican I**	59,-
Turrican II**	69,-
Ultima V**	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Betrayal	85,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Deschings Khan*	99,-
Faetal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Golden Axe	69,-
Hard Drivin II	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	89,-
James Pond**	89,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Obitus	89,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Portance of the 3 Kingdoms**	119,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Spirit of Excalibur	85,-
Super Off Road Racer*	69,-
Thalion First Year*	65,-
Their Finest Hour**	79,-
Times of Lore	69,-
Trans World*	89,-
UMS II	85,-
War Game Const. Set	89,-
Warlock the Avenger	69,-
Wolfpack**	85,-
Sliming Laufwerk	189,-

Super Famicom, die Super Konsole aus Japan.

III NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigantische deutschsprachige Konsolezeitschrift 15,- III

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargambiern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, Magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Pilinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

! Neue Anschrift: Pilinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht!

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24.

089 / 7605151

Kwirk (Game Boy)

Recht kompliziert wirkt Michael Schalks Lösung zum dritten Level (mit 10 Aufgaben) von "Kwirk". Aber keine Angst, alles halb so wild: Die Pfeile stehen für die Richtung, in die das Steuerkreuz gedrückt werden muß, die Zahlen geben die

Anzahl der Bewegungen an.
Ein Beispiel: Ein nach oben gerichteter Pfeil gefolgt von der Zahl "3" bedeutet, daß man das Kreuz dreimal nach oben drücken muß. Ein "S" steht für die Select-Taste. Vertippen dürfte Ihr Euch jedoch nicht. wi

Lösungen zu Kwirk (Level #3)

[illegible]

Teil 6

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteurer durch die finsternen Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte

hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Ein altes Schiffsdock und die Zwergengrube nehmen wir etwas genauer unter die Lupe und schlagen uns wie immer heldenhaft.

mh/vw

Dragon Wars Clue Book

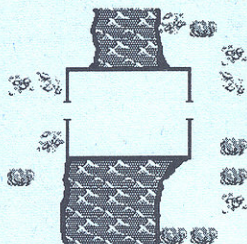
Um Schmuggler, Labors, eine Zwerghöhle und die Pilgerstadt Necropolis dreht sich alles in der Dragon-Wars Clue Book Episode V.

Lanactoor's Laboratorium

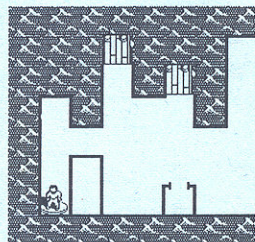
Ich habe den Platz gesehen. Soweit ich mich erinnern kann, ist er in der Stadt der gelben Schlammkröte.

Ich glaube nicht, daß Toor diesen Platz jemals fertigstellen wird. Dieser Ort grenzt an eine fremde Dimension. Wenn Ihr zu weit in eine Richtung marschiert, kommt Ihr zurück an die Stelle, an der Ihr losgegangen seid. Das kann einem wirklich Kopfschmerzen bereiten.

Die beste Methode hier herumzuwandern ist der "Softest Stone"-Zauberspruch. Hier befindet sich ein Ort, an dem Toor einen Eingang zur Unterwelt freigelegt hat. Wenn Ihr dieses Tor mit dem "Create Wall"-Zauber verschließt, wird

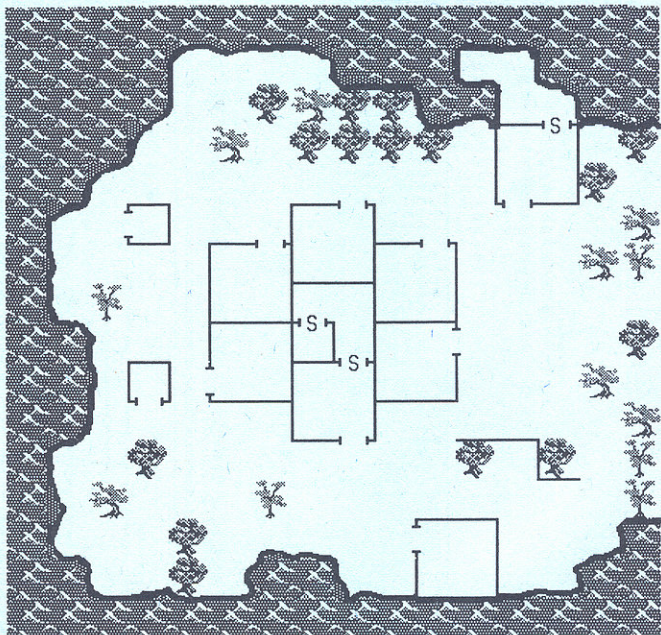


Bridge of Exiles



Old Dock

Snakepit



FANTASY PRODUCTIONS

Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

Strategie/Kosim

Titel	A	ST	64 IBM
Avalon Hill			
Computer Diplomacy			89
Under Fire			89
Wooden Ships & Iron Men			89
Diverse			
American Civil War I-III je		59	89
Command HQ			109
Decision at Gettysburg			99
Gunsip	39	39	99
Hunt for Red October II			94
Patton vs. Rommel			49
Red Storm Rising		39	39
Team Yankee	94	94	99
Silent Service I	29	29	29
UMS II			99
General Quarters			
Action off River Plate			79
Austerlitz			79
Banzai			79
BattleShip Bismarck			79
Borodino			79
Action in the North Atlantic			79
German Raider Atlantic			79
Midway			79
Prelude to Jutland			79
Internecline - Storm Computers			
Blitzkrieg at the Ardennes	109		109
White Death			109
Action Stations			109
Koei			
Romance o.t. 3 Kingdoms	119		119
Ghenghis Khan	119		119
Nobunagas Ambition	119		119
Nobunagas Ambition II	119		119
Bandit Kings of Ancient China	119		119
Simulations Canada			
Barbarossa to Stalingrad	99	99	99
Battle of the Atlantic			99
Fall Gelb	99	99	99
Fifth Eskadra	99	99	99
Fleet Mad	99	99	99
Golan Front	99	99	99
Grand Front	99	99	99
Grey Seas, Grey Skies	99	99	99
In Hams Way	99	99	99
Kriegsmarine	99	99	99
Kursk Campaign	99	99	99
Long Lance	99	99	99
MBT: Central Germany	99	99	99
MBT: Northern Germany	99	99	99
Malta Storm	99	99	99
Moscow Campaign	99	99	99
Northern Fleet	99	99	99
Operation Overlord	99	99	99
Rommel at El Alamein	99	99	99
Rommel at Gazala	99	99	99
Seventh Fleet	99	99	99
Stalingrad Campaign	99	99	99
SSI			
B-24			29
First over Germany			29
Gettysburg	39		39
Panzer Strike			29
Red Lightning			29
Second Front			109
Sons of Liberty			29
Storm Across Europe	94	94	94
Typhoon of Steel			99
Three-Sixty			
Harpoon (US)			109
Battle Set 1, 2, 3 je			109
(nur mit US-Version spielbar)			
Harpoon Editor			79
Sands of Fire			99

Fantasy & SF

Titel	A	ST	64 IBM
Fantasy-Rollenspiele			
AD&D: Champion of Krynn		94	84
AD&D: Curse o.t. Azure Bonds	94	84	84
AD&D: Death Knights of Krynn			94
AD&D: Host of Radiance	84	84	84
AD&D: Pool of Radiance	74	79	84
AD&D: Secret o.t. Silver Blades	84	84	74
NEU: AD&D-Eye o.t. Beholder	94		94
Bards Tale I		39	39
Bards Tale II	94		44
Bards Tale III			54
Dark Heart of Ukudul			94
Demons Winter	29	29	29
Dragon Wars	84		94
Eternal Dagger			29
Keys to Maramon			94
Legacy of the Ancients		29	29
Lord of the Rings			109
Magic Candie			99
Might & Magic I			59
Might & Magic II	94		59
Phantasio III	29	29	29
Questron II	29	29	29
Tunnels & Trolls			94
Ultima Trilogy (I-III)			74
Ultima IV	74	79	54
Ultima V	94	94	84
Ultima VI			89
Wizardry Trilogy (I-III)			109
Wizardry IV			49
Wizardry V			89
Wizardry VI			109
Fantasy allgemein			
AD&D: DM Assistant I			29
AD&D: DM Assistant II	29		29
AD&D: Heroes o.t. Lance	29	29	29
AD&D: Dragons of Flame	29	29	29
AD&D: Dragonstrike			94
AD&D: War o.t. Lance			94
Drachen von Laas	79	79	79
Paladin			94
Paladin Quest Disk			54
Sorcerers get all the Girls			109
Warlords			84
SF-Rollenspiele			
2400 AD			79
Bad Blood			94
Battlech II - Revenge			99
Buck Rogers	94		74
Fountain of Dreams			84
Hard Nova			94
MechWarrior			79
MegaTraveler I			109
Roadwar 2000			29
Roadwar Europa			29
Sentinel Worlds			19
Space 1889			109
Space Rogue			64
Star Command	29	29	29
Starflight I	84	84	69
Starflight II			84
Wasteland			49
SF allgemein			
Breach I			19
Breach II			19
Empire			19
Imperium	84		94
Midwinter	84	84	94
Overlord			84
Ren. Legion Interceptor			109
Rise o.t. Dragon			109
Star Control			94
Star Fleet I	39	39	29
Star Fleet II			119
Star Saga I & II je			109
Stellar Crusade	29	29	29
Supremacy			109

der Nachschub an Monsterhorden unterbunden.

Toor hortet alle seine Wertgegenstände in einem einzigen Raum. Ihr könnt diesen Raum erreichen, indem Ihr nach Südwesten, Nordosten, Nordwesten oder Südosten marschiert. Es gibt keinen besonders guten Weg, diesen Raum zu finden. Geht einfach in eine Richtung los und seid zuversichtlich. Ihr kommt schon dorthin.

Es sei denn, Ihr lauft in eines von diesen Wasserlöchern. Aber das beste ist, nicht darüber nachzudenken.

— Instep

Smugglers Cove

Arr... für Euch mag es ein Schmugglernest sein, aber ich nenne es mein Zuhause, und meine Besatzung nennt es Piratennest. Wir achten nicht besonders auf Besucher, wenn Ihr uns also an der Nordküste von Quag findet, erwartet keine besondere Hilfsbereitschaft von uns.

Nur Geldstücke können unsere salzigen Herzen erweichen, und Bürokratie ist unsere Sprache. Bietet genügend Geld, und eventuell erhaltet Ihr ein freies Mahl und eine Passage nach Necropolis. Was immer Ihr auch tut, bleibt weg von der südlichen Tür. Es sei denn, Ihr wollt Eure Fähigkeit zu schleichen an Davy Jones Kammer ausprobieren.

— Long John Ugly

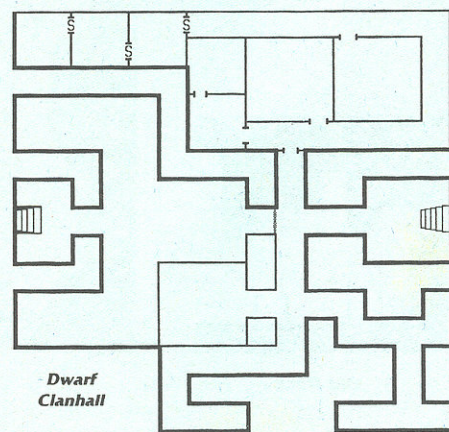
The Necropolis

Bekommt nun bloß keinen falschen Eindruck. Irkalla ist zwar Königin, aber ich bin nicht ihr Gemahl. Manchmal macht mich die Unterwelt richtig krank, das ist alles. Niemand wirft mich dort hinaus. Habt Ihr das verstanden? Es macht mich nur krank.

Ich habe einen kleinen Sommersitz, genannt Necropolis. Es ist voller toter Typen und gut für eine paar Lacher. Ein paar besonders grimmige Wachen beschützen den Eingang zu meinem Palast. Geht weiter und bringt sie um — dafür sind sie schließlich da.

Mein Hinterhof ist voller Untoter. Sie alle wollen mich sehen, aber ich bin ein vielbeschäftigter Mann. Sie werden glücklich sein, Euch zu unterhalten. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr den geheimen Eingang zu meinem Palast. Aber Ihr werdet sicher vorher von ihnen getötet werden. Und dann seid Ihr nicht mehr so lästig.

Ich habe angeordnet, den östlichen Gästeflügel meines Palastes zu säubern. Dieser Ort ist voller Spinnweben. Ich sollte die Spinnen dort einfach ausräuchern, aber das erscheint mir zu grausam. In dem östlichen Flügel befindet sich ein Teleporter, den ich schon seit Urzeiten nicht mehr benutzt habe. Es befindet sich ebenfalls auf meinem Besitz ein Eingang zur Unterwelt. Dieser führt aber nur zur Quelle

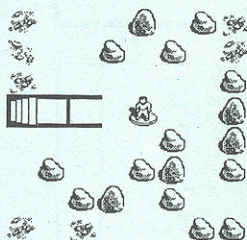
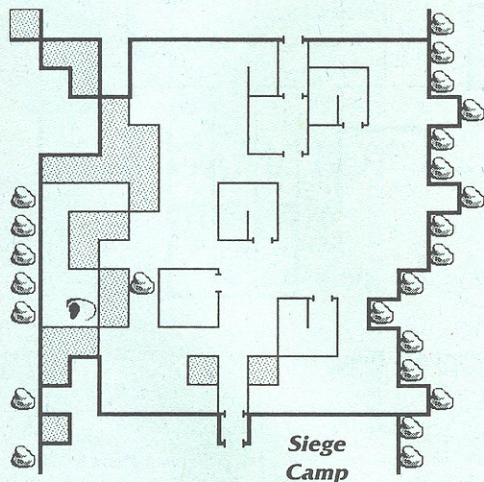
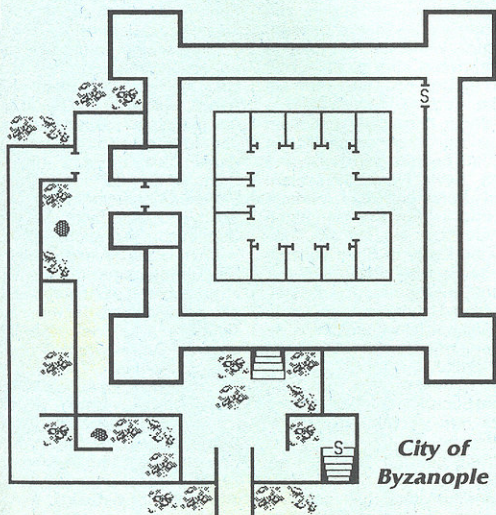


Dwarf Clanhall

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog (6000 Strategie-, Fantasy-, SF- und Computerspiele) an!

FANTASY PRODUCTIONS

Abt. CA Konkordiastr. 61 Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

Dwarf
RuinsSiege
CampCity of
Byzanople

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,00	—	Lemmings	59,90	69,90	59,90
Apprentica	54,90	—	54,80	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,00	—	—	Leisure suit Larry 3	65,90	69,90	65,90
Airline Transport Pilot	—	99,00	—	Loom	70,90	70,90	70,90
Alcatraz	89,90	79,90	69,90	Lost Patrol	—	—	59,90
Backgammon	54,90	—	—	Light Quest	64,90	69,90	64,90
Bane of the cosmic forge	89,00	88,00	—	Links	—	99,00	—
Boxing manager	52,80	57,00	52,90	Loops	57,90	—	57,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Blue Max	77,00	79,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Buck Rogers	69,90	69,90	—	MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
B.A.T.	79,90	77,60	79,90	N.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
Baricade 3	69,90	74,90	—	N.U.L.E. DELUXE	79,90	—	—
Battle Command	—	—	69,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Betrayer	74,90	84,90	75,90	NARC	65,90	—	65,90
Big Business	59,90	64,90	59,90	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Budokan	65,90	64,90	—	PC Globe 4.0	—	149,00	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Crown	65,90	72,90	65,90	Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Cadaver	82,90	—	82,90	Pep of Radiance	—	—	65,90
Condemno Iceman	69,90	74,90	—	Populous	65,90	69,90	65,90
Colonels Request	89,90	99,90	89,90	Port of call	—	79,90	—
Conquest of Camelot	99,90	99,90	89,90	Powermancer	64,90	69,90	64,90
Corporation	63,90	—	63,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Corvette	73,90	—	—	Reederei	49,90	59,90	41,50
Crickit Captain	69,90	—	69,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Car Vap	69,90	—	69,90	Rings of Medias	59,90	59,90	59,90
Chase HQ 2	69,90	—	69,90	Super Monaco Grand Prix	64,90	64,90	64,90
Countdown	—	79,00	—	Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Crimeswave	69,90	79,90	69,90	Space Quest 4	—	67,00	—
Das Boot	—	79,00	—	Star Control	—	72,00	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Stratego	—	74,90	63,90
Dragon wars	69,90	79,90	—	Speedball 2	69,90	—	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Spielend lernen - 6 Jahre	99,00	—	—
Click Tracy	65,90	69,90	65,90	Spindizzy World	64,90	—	—
Elvira	79,90	99,90	79,90	Stellar 7 (VGA)	—	99,00	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
EPIC	89,90	79,90	—	The Second World	53,90	69,90	53,90
Eye of the Beholder	89,90	99,90	—	The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	95,90	69,90	Their Finest Hour	69,90	79,90	69,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Final Battle	62,90	—	62,90	Thimo	59,90	—	—
Fire & Forget 2	82,90	63,90	63,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
Flight of the Intruder	—	89,90	—	Team Suzuki	65,90	—	65,90
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Traders	69,00	74,90	—
F 16 Falcon	75,90	90,00	75,90	UNIS 2	63,90	—	—
Gettysburg	79,90	79,90	79,90	Ultima 5	70,90	79,90	70,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Ultima 6	—	79,90	—
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90	Wings	72,00	79,90	—
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Wings of Death	67,90	—	67,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90	Wonderland	89,90	79,90	—
Harpoon	87,90	—	—	Warlords	69,00	74,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90				
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90				
International Icehockey	69,00	—	—				
Invest	59,90	—	59,90				
Isidro	62,90	72,00	62,90				
Kick off	69,00	69,00	59,90				
Kings Bounty	—	79,00	—				
Kings Quest 4	84,90	84,00	74,90				
Kings Quest 5	—	84,90	—				

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 119,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousstick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicom/Mega Drive Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
 und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.

der Seelen. Dies ist ein öder Ort, es sei denn, Ihr wollt jemanden von den Toten zurückholen. Wenn Ihr dieses versucht, solltet Ihr in der "Arcane-Lore" besonders versiert sein.

Tretet mir bloß nicht unter die Augen, ohne einen starken rechten Arm, einen noch stärkeren Magen und ohne viele Pilze.

Hier hab' ich noch was für Euch! Spielt Eure Karten richtig aus, und ich könnte der Schlüssel zu Eurem Abenteuer werden.

Und nun verschwindet aus meinem Blickfeld!

— Nergal

Old Dock

Es gab einmal eine Zeit, da war richtig was los an diesem Dock. Das war aber vor Namtar und dem Krieg. Dies war nicht nur der einzige Hafen, der Lansk mit der Insel des Königs verbunden hat. Es war ebenso der wichtigste Punkt für Reisen nach Nisir.

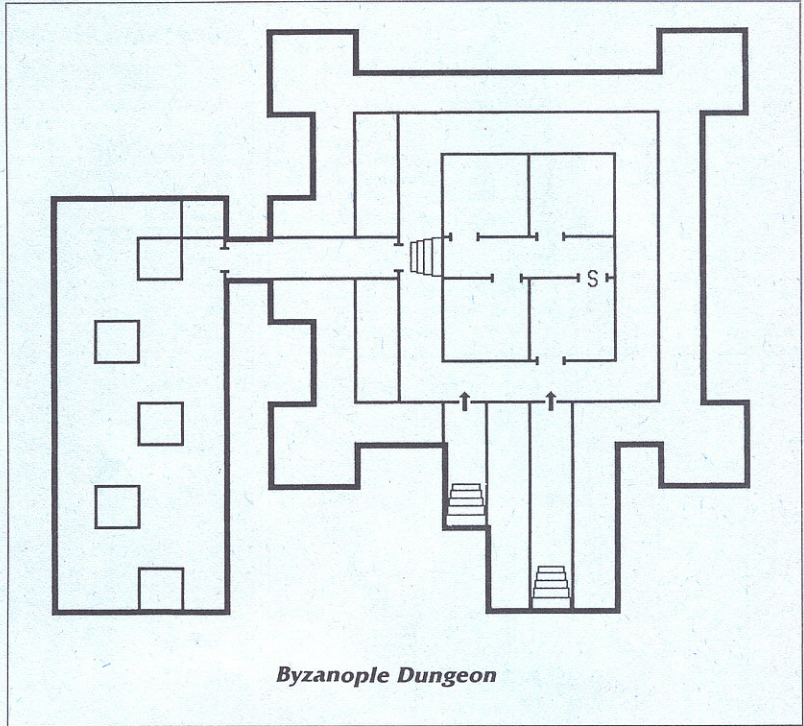
Nun ist der Verkehr zu einem Rinnsal verkümmert. Es wird immer noch eine Passage nach Lansk angeboten. Der Preis hierfür ist aber sehr hoch. In Gedenken an die alten Traditionen werden ordentlich gekleidete Pilger kostenlos nach Nisir übergesetzt.

— Wiggly Warmflash

Bridge of Exiles

Früher war dies eine Kolonie von Leprakranken, dieser kleine Landzipfel an der westlichen Ecke der Königsinsel. Auf einigen Karten ist dieser Ort als Insel der Verdammten eingezeichnet, aber heute ist dieser Platz bekannt als der Sitz der Schlangengrube, Namtars Straflager für geisteskranken Kriminelle. Die Insel kann über eine Brücke erreicht werden, die vom Hauptland herüberreicht. Die Brücke erlaubt die Reise nur in eine Richtung. Diejenigen, die zur Schlangengrube hinübergehen, kehren nicht auf dem gleichen Weg zurück.

In der letzten Zeit hat Namtar viele hierher ins Exil geschickt, die mit ihm nicht einer Meinung waren. So können einige Fleckchen der Weisheit hier gefunden werden. Im Zentrum der Dorfhütten befindet sich eine geheime Kammer. Dies ist die Wohnstatt des wichtigsten Einwohners der Insel. Hier verbringt König Drake von Kingshome seine letzten Tage, nach-



Byzanople Dungeon

dem Namtar ihn hierher verbannt hat.

Die westliche Küste der Insel ist als Giftstrand bekannt. Manchmal werden hier interessante Gegenstände angespült.

In dem Dorf könnt Ihr unter anderem "Fresh Pine" finden. Dies ist aber nur nützlich, wenn sich ein Druide unter Euch befindet. Wenn Ihr einen alten Mann entdeckt, der vor einer Tür sitzt und Euch den Zutritt verweigert, zeigt ihm das "Pine" und tut ihm einen Freundschaftsdienst.

Ihr werdet hier das erste Mal auf Diener des Königs treffen.

Dwarf Ruins & Clanhall

In einem verwüsteten Teil der Königsinsel werdet Ihr sicherlich auf eine alte, früher herrliche Zwergenstatue treffen. Die Statue startt in einen Tunnel, der sich im Felsen befindet. Leider kann in dem Felsen keine Tür oder ein Zugang gefunden werden. Die Zwerge sind Feinde des Bösen und sind alle von Namtar hinweggefegt worden.

Der Eingang zur Stammeshalle wird solange versiegelt bleiben, bis die Statue wieder hergestellt worden ist. Irgendwo in Dilmun werdet Ihr ein Paar Jadaugen finden, die genau in die Statue passen. Namtar versenkte die Augen in dem Ozean, aber ich hoffe, daß ein Fischer oder eine Pirat sie eines Tages finden wird.

Sagen behaupten, daß mein Volk von einer schrecklichen Gefahr bedroht worden ist, und das, bevor Namtar erschien. Ein fürchterliches Monster wurde in den Zwergenminen entdeckt... ein Monster, das meine Leute in Stein verwandelte. Es wird erzählt, daß der richtige Zauberspruch die steinernen Herzen meiner Leute erweichen kann, und dies ist sicherlich heute mehr wahr denn je. Solltet Ihr jemals Zugang zur Stammeshalle erhalten, seht Euch vor dem Monster vor, das hier im Dunkeln herum-schleicht.

Seid gewarnt, daß Zwerge, auch wenn der Stamm nicht mehr zusammenhält, sehr bedachte Leuten sind. Ihre Schätze sind gut versteckt und werden immer noch bewacht.

Das bessere wird sein, die Zwerge von ihrem Schicksal zu befreien, als aus ihrer Not Profit zu schlagen. Auf diesem Wege werdet Ihr beides gewinnen — die Freundschaft der Zwerge und deren Schätze.

Eingeschlossen hinter einer unzerstörbaren Wand aus Glas, im Herzen der Stammeshallen, werdet Ihr das Feuer einer magischen Schmiede finden. In früheren Tagen kamen große Schätze aus dieser Schmiede, nun ist der Schmied verstummt. Die Schmiede kann nicht von der Stammeshalle erreicht werden — Ihr müßt die Feuer der Unterwelt durchqueren, um hierher zu gelangen. Es war ein Zwerg, der das Schwert der Freiheit schmiedete, und vielleicht wird es eines Tages zurückkehren.

— Josephina

In der nächsten Ausgabe der **POWER PLAY** geht's weiter mit der vorletzten Folge des Dragon Wars Clue Books. Wir besuchen die Stadt Byzanople samt passendem Labyrinth, das Heim des Königs, Freeport, die Scorpionbridge und die magische Universität.

mh/vw

Hol sie Dir, die ECS Clubkarte !!!

Clubvorteile: spezielle Sonderangebote • Hotline • Clubzeitschrift • Reservierungsservice • Neuheiteninfos • Verlosungen • Wettbewerbe
Anträge bei ECS München oder in jeder Filiale.

GAME BOY
SEGA

MEGA DRIVE

**PC
Engine**

GAME GEAR

SUPER FAMICOM

AMIGA

MS-DOS

ECS Vertriebs GmbH Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a

Tel.: 089-4 48 93 89

Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44

Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83

Tel.: 061 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421

Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33

Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25

Tel.: 0 23 81-260 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a

Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7

Tel.: 086 31-1 59 12

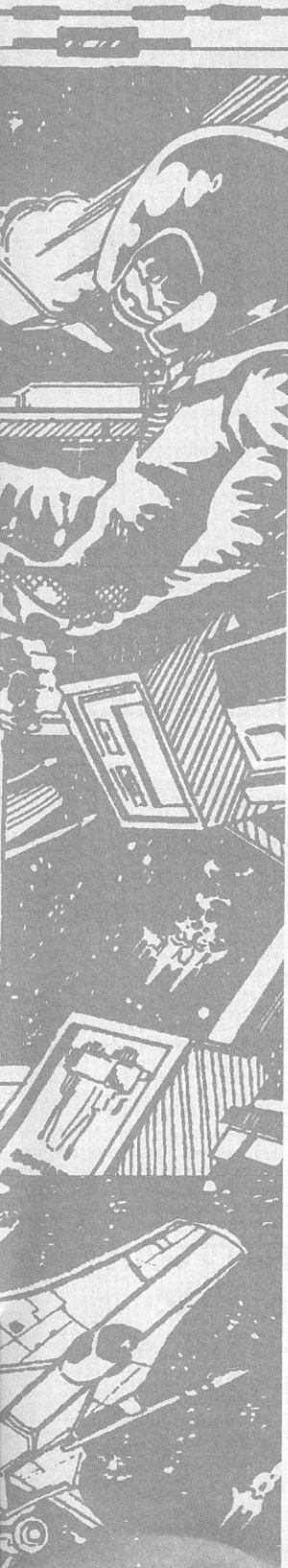
A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85

Tel.: 05 12-49 26 26



**MÜNCHEN-STUTTGART-
BREMEN-MAINZ-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
MÜHLDOF-
ÖSTERREICH**

...ist megastark!



Zuerst programmierte er unbekannte Titel wie "Wiz Adore", "Match Day" oder "Stryker's Run". Dann emigrierte er in die USA und fing an, bei Origin zu arbeiten. Dort begann sein Aufstieg: Zuerst kam "Times of Lore", dann "Bad Blood"; mit "Wing Commander" schlug er alle Konkurrenten aus dem Feld.

Origin-Vizepräsident Richard Garriott, sonst selten um ein Wort verlegen, war sprachlos, als er das erste Demo von "Wing Commander II" zu sehen bekam. Er kam gerade von einem Skiurlaub zurück, sah das Demo zum ersten Mal und stand mit offenem Mund vor dem Großbildschirm. Er zog mich beiseite und meinte: "Von Chris wird man noch eine Menge hören. Wenn der Junge weiter so abdampft, wird er in ein paar Jahren Filme machen, das verspreche ich Dir." Ich entführe Chris auf ein Interview in das Messerrestaurant, vor dem sich 25 Japaner um das letzte belegte Brötchen balgen. Nachdem die Softdrink-Lage geklärt ist, frage ich Chris nach dem Demo, das seinen Boß so beeindruckte.

CHRIS ROBERTS: Wegen dem Ding habe ich die letzten 72 Stunden nicht mehr geschlafen. Ich mußte es für die Show fertigkriegen — Adrenalin total. Nein, ich bin nicht müde, aber wenn ich mich jetzt hinlege, wache ich erst eine Woche später auf.

POWER PLAY: Wie schreibt man einen Knüller wie Wing Commander?

CHRIS ROBERTS: Ich wollte immer das beste Spiel für einen bestimmten Computertyp schreiben. Aber je länger ich in diesem Geschäft war, desto mehr dämmerte es mir. Die Käufer wollten nicht das beste Spiel für den Apple II, sie wollen sagen: "Das ist das Beste, das ich je gesehen habe."

Bei Wing Commander sagte ich mir: "Vergiß die Hardware. Vergiß, daß das Ding auch auf 2-Farben-CGA mit 12 KByte RAM auf einer Floppy laufen muß. Schreib einfach das beste Spiel der Welt." Ich fing vor zwei Jahren an — damals hatte kaum einer 386'er. Erfreulicherweise hat heute jeder in Amerika einen schnellen PC. Ich wußte nicht, was ich ohne 386er oder Soundkarten oder VGA gemacht hätte.

POWER PLAY: Wird es Wing Commander für den Amiga geben?

CHRIS ROBERTS: Ja.
POWER PLAY: Besteht nicht die Gefahr, daß das Spiel zu langsam wird?

CHRIS ROBERTS: Ich finde es traurig, wenn die Vorzüge eines Computers nicht ausgereizt werden. Um Wing Commander auf den Amiga zu konvertieren, werden wir Anpassungen machen müssen. Der Amiga ist eine gute Spielmaschine, aber der PC macht einige Dinge einfach besser — man denke nur an Flugsimulationen. Der Amiga hat dafür Sprites, Scrolling, Sound. Wenn ich ein Spiel für PC entwickle, denke ich nur daran, wie ich es für einen PC möglichst gut hinbringe, andere Maschinen interessieren da gar nicht.

POWER PLAY: Wie lange hast Du für Wing Commander gebraucht?

CHRIS ROBERTS: Ich habe Januar 1989 begonnen; veröffentlicht wurde es am 27. September 1990. Das sind 1½ Jahre und 77 "Mann-Monate"; ich habe ja nicht alleine daran gearbeitet.

POWER PLAY: Wie geht Ihr vor, wenn Ihr so ein umfangreiches Projekt habt?

CHRIS ROBERTS: Es ist, als wollten wir einen Miniaturfilm drehen. Wir schreiben ein Storyboard, planen Szenen, ent-

werfen Charaktere. Ich will interaktives Kino auf dem PC machen. Ich will, daß Du der Star bist und daß Du tun kannst, was Du willst. Nichts auf dem Bildschirm darf darauf hindeuten, daß man sich in einem Computerspiel befindet.

POWER PLAY: Apropos Kino: Worum soll es in Wing Commander II gehen?

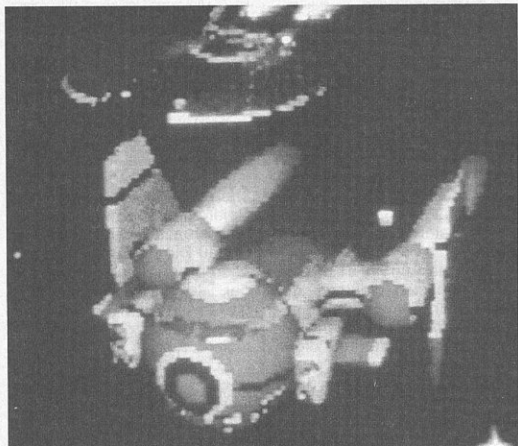
CHRIS ROBERTS: Die Geschichte spielt sieben Jahre später. Die Flotte bekommt den Befehl, die Kilrathis in einer entscheidenden Schlacht anzugreifen. Du warst derjenige, der die Patrouille flog, um zu sehen, ob sich noch Feinde im Sektor befinden. Alles war sauber, also wurde der Angriff gestartet. Doch wenn Ihr am Zielpunkt ankommt, ist kein Gegner da. Ihr hetzt zurück zur Tigers Claw — und findet nur noch die Trümmer der Station. Jeder beschuldigt Dich, daß Du nicht aufgepaßt hast.

Was wirklich geschah: Die Kilrathis haben das erste Mal ihren Tarnmechanismus eingesetzt. Merkwürdigerweise verschwindet auch noch der Flugrecorder von Deinem Schiff, so daß es überhaupt keinen Beweis mehr gibt, daß Du unschuldig bist.

Du kommst vor ein Kriegsgericht. Sie haben nicht genug Beweise gegen Dich; aber Du

DER COM

Seit "Wing Commander" kennt jedermann Chris Roberts. **POWER PLAY** plauderte mit Origins Creative Director und Starprogrammierer über Raum, Zeit, Katzen und Software-Regie.



Die Schöpfung (Bildschirmfoto von "Wing Commander II")...

...und ihr "Meister": Chris Roberts in voller Pracht



MANDER

wirst in einen stinklangweiligen Sektor versetzt. Die ersten Kämpfe sind einfache Schlachten gegen Piraten, doch dann kommst Du zur Concordia in dem Enigma-Sektor — und jetzt wird's heiß. Denn dort sind die Kilrathis; dort sind jede Menge Jumpoints, die heiß umkämpft werden. Die Kilrathis wollen diesen Sektor übernehmen und arbeiten mit allen Mitteln. Sie haben Überläufer als Spione in Deine Gruppe geschleust, so daß Du nicht weißt, wer mit Dir kämpft und wer darauf aus ist, Dir einen über die Schutzschirme zu brennen. Dort triffst Du auch auf Angel, die fest an Deine

Unschuld glaubt. Und dann ist da noch Maniac. Der hat sich inzwischen zum Fernsehstar gemausert und gibt fürchterlich an. Das war das Schöne an Wing Commander: Jeder kennt die Figuren und fühlt mit ihnen.

Beim ersten Teil wußten wir nicht, ob diese Art von Spiel überhaupt ankommen würde. Also legten wir weniger Wert auf detaillierte Intelligenz der Wingmen oder der Geschichte. Jetzt haben die Personen unterschiedliche Ziele und Motivationen. Vielleicht wird es sogar eine Liebesgeschichte geben, wer weiß? Wir werden den Spieler miteinbeziehen: Er

soll nicht nur Knöpfchen drücken, sondern mitfühlen.

POWER PLAY: Der Aufbau von Wing Commander war sehr clever. Wie hast Du diese "Baumstruktur" hinbekommen?

CHRIS ROBERTS: Wir merkten beim Testspielen, daß es frustrierend war, immer an einer Mission zu scheitern. Also versuchten wir, das so dynamisch wie möglich zu halten. Im richtigen Leben hat man auch nicht die Möglichkeit, alles dreimal zu machen.

Die meisten Spieler sind solche "Mißerfolge" nicht gewöhnt. Sie beißen sich lieber solange an einer Mission fest, bis sie gelöst ist. So entgeht ihnen aber eine Menge: Das Spiel macht auch Spaß, wenn man nicht jeden Kilrathi abgeschossen hat. Man sieht sogar weniger Missionen, wenn man versucht, der Beste zu sein. Das Wichtigste ist doch, da draußen zu überleben!

POWER PLAY: Was gibt's sonst noch für Änderungen?

CHRIS ROBERTS: Erst einmal wird es mehr Kampfflieger geben, darunter auch große Bomber, in denen man zwischen den Stationen hin- und herschalten kann.

Wing Commander war sehr strukturiert. Es gab die Bar, die Baracken, den Briefing Room — das war's dann. Wing Com-

mander II wird in unterschiedlichen Räumen spielen. Wenn man von einer Mission zurückkommt, kann es passieren, daß man mit einem Mechaniker im Hangar spricht. Oder man trifft Iceman beim Commander. Oder hält mit Paladin im Kommandozentrum ein Schwätzchen. Oder hebt mit Angel einen an der Bar — was die Geschichte braucht, bekommt sie auch.

POWER PLAY: Wird das Programm nicht gigantisch groß?

CHRIS ROBERTS: Wir hoffen, das Spiel auf vier High Density Disks unterzubringen. Damit wäre es 33 Prozent größer als der erste Teil. Wenn Du

digitalisierte Sprache hören willst, wird das ein paar zusätzliche Megabytes verbraten. Wir werden wahrscheinlich einen Coupon in die Packung legen. Schickt man ihn ein, bekommt man die restlichen Disketten. Wir wollen Sprache für alle Spiele — je mehr, desto besser.

POWER PLAY: Hast Du eine Katze?

CHRIS ROBERTS: Nein.
POWER PLAY: Magst Du Katzen?
CHRIS ROBERTS: Ich hasse die Katze meiner Freundin. Es ist eine Siamkatze. Das sind die mit den langen Haaren, die überall in der Wohnung herumfliegen — ich bin allergisch auf Katzenhaare. Ich habe meine Freundin vor die Alternative gestellt: entweder die Katze oder ich. Sie hat sich für die Katze entschieden (lacht). Nein, ganz so schlimm ist's nicht, aber die Katze macht mich ziemlich fertig.

Einer der Gründe, warum ich Katzenwesen als feindliche Rasse ausgesucht habe, waren die Bücher von Larry Niven und die Attitüde von Katzen. Ich wollte eine noble Rasse, die sehr kriegerisch ist, aber auch elitär. Sie sehen in den Menschen Sklaven, die ihnen untergeordnet sind — ein wenig wie die japanische Mentalität im zweiten Weltkrieg, dieser Samurai-Typ. Katzen waren das, was darauf am besten auf die Charaktere paßte.

Wir werden das entwickeln; es wird ein richtiges Katzenuniversum geben — sowas macht mir Spaß. Richard hat sein Britannia, es ist sehr schwer für ihn, von dort auszuberechnen — ich kann mir noch mein eigenes Universum zusammenstellen. Wir könnten beispielsweise eine Panzersimulation schreiben, die im Kilrathi-Universum spielt — da steckt eine Menge Stoff drin.

POWER PLAY: Hast Du Elite gespielt?

CHRIS ROBERTS: Ja! Elite hat mich umgehauen! Ich habe 1984 praktisch nichts anderes gemacht. Ich war sogar "Elite"; das einzige, was ich nicht gefunden habe, war das Riesenschiff, das in der Anleitung erwähnt wurde. Es gab die wildesten Gerüchte, aber ich habe es nie zu sehen bekommen.

Ich hatte eine ähnliche Idee, doch dann kam Elite und war um so viel besser. Ich wollte eine Zeit lang Wing Commander mit einer Wirtschaftssimulation verbinden, doch das wäre

zu ähnlich geworden. Also habe ich mich für die "Top Gun"-Variante entschieden.

POWER PLAY: Gibt's etwas Verborgenes im Spiel?

CHRIS ROBERTS: Ja, es gibt einen Cheat Mode, den verrate ich aber nicht. Ich wünschte, wir hätten mehr Gags im Spiel. Aber es ist schon hart genug, so etwas zu programmieren, so daß uns für diese netten Dinge kaum Zeit bleibt.

POWER PLAY: Hast Du überhaupt noch Zeit für andere Ideen?

CHRIS ROBERTS: Bei Wing Commander war ich "Director". Ich setzte mich mit den Beteiligten zusammen und sagte Ihnen "Heute arbeitest du an dieser Routine, du holst Kaffee und du zeichnest heute diese Grafik". Das wird jetzt nicht mehr so sein: Ich werde die Projektleitung jemand anderem übertragen.

Dann mache ich mich an ein 3-D-Kampfsystem für ein Spiel, das im Herbst erscheinen soll. Es wird Polygone benutzen — für eine Landschaft sind Bitmap-Grafiken ziemlich ungeeignet. Es wird cool wie eine Bitmap-Landschaft aussehen, aber trotzdem die Polygon-Technik verwenden.

Na gut, etwas mehr kann ich Dir verraten: Wir wollen einen Auto-Kampf-Simulator mit dieser Technologie programmieren. Das Problem mit allen Autorennspielen: Ich habe nie das Gefühl, wirklich in einem Auto zu sitzen. Ich selber habe einen netten kleinen Sportwagen...

POWER PLAY: Welchen?

CHRIS ROBERTS: Einen Porsche 944 Turbo. Weiß und schnell.

POWER PLAY: Kannst Du den überhaupt ausfahren? Hier lauern doch an allen Ecken und Enden Polizisten mit einem großen Block voller Strafzetteln...

CHRIS ROBERTS: Ich habe auch schon eine Tonne Strafmandate wegen Geschwindigkeitsübertretung kassiert. Das hat mich mein Porsche gelehrt: Beschleunigung spürt man im Magen — an einem Computer spürt Du höchstens einen schmerzenden Hintern vom vielen Sitzen. Man hat kein Feedback. In Test Drive III, das sehr gut aussah, hatte ich bei 60 Stundenkilometern Probleme, das Ding zu steuern. Es macht keinen Spaß, mit dem Computer zu kämpfen, wer die Kontrolle behält.

POWER PLAY: Schaffst Du es denn, im Zeitplan zu bleiben?

CHRIS ROBERTS: Meistens. Wir haben es wirklich geschafft, Wing Commander pünktlich rauszubringen. Ultima VI war 20 Tage zu spät, Savage Empire war 20 Tage zu spät — das geht noch. Ultima V war schrecklich, da gingen wir ein halbes Jahr zu spät dran. Das passiert uns aber nicht mehr.

Wenn man ein Spiel schreibt, kann man sich nicht mit der 9-bis-18-Uhr-Mentalität begnügen. Wenn man an einem großen Projekt arbeitet, und diese oder jene Routine muß zu einem Zeitpunkt fertig sein, dann passiert es eben, daß man ein paar Nächte durchschuftet und das Bett nur von außen sieht. Je näher der Termin der Veröffentlichung rückt, desto weniger sieht man sein Bett.

Es ist ja nicht mehr so, daß einer alles macht. Da hängt eine ganze Kette von Grafikern, Programmierern und Musikern dran. Es ist hart, weil ein Computerspiel aus so vielen Elementen besteht. Man muß jedesmal das Rad neu erfinden, wenn man ein gutes Spiel schreiben will.

POWER PLAY: Was ist sonst noch geplant?

CHRIS ROBERTS: Bei Ultima VII werde ich ein wenig mitmischen. 10 MByte sind geplant — man muß ja auf Kings Quest einen draufsetzen (lacht). Es wird nur für Hard disk erscheinen. Keine Floppies mehr, keine Herculesgrafik mehr. Wir müssen den ganzen Schmarren testen, und das

hält auf. Die Leute sollen sich eine gute Grafikkarte kaufen, da haben sie mehr davon, außerdem schont's die Augen. Richard redet davon, Animationen wie in "Battlechess II" für seine Charaktere reinzubringen. Er wird das TM-Grafiksystem benutzen, das auch in Wing Commander benutzt wird.

POWER PLAY: Sind das die "Origin FX"?

CHRIS ROBERTS: Ja, das ist unser neues Grafik- und Sound-System. Wir haben das System für Wing Commander geschrieben. Die Introsequenz für Ultima VI wurde beispielsweise damit geschrieben. Unsere neuen Programme nut-

zen das voll aus. Man kann beispielsweise einen Bildschirminhalt ranzoomen und drehen — Kinkerlitzchen. Hat aber eine Weile gebraucht, das Baby zu programmieren.

1990 war ein Superjahr für Origin. Wir haben uns gesagt: "PC-Spiele mit VGA-Grafik — laßt uns das mal richtig machen". Wir wollen mit jedem Spiel eine Spitzenspiel schaffen. Qualität zählt sich aus. Schau Dir die Lucasfilm- oder Microprose-Spiele an. Fast jeder Titel war super. Bei Origin gab es ein Problem: Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders geworden.

POWER PLAY: Wie kam es dazu, vom Apple II auf MS-DOS-PCs umzusteigen?

CHRIS ROBERTS: Ich arbeitete an "Times of Lore II" und benutzte dazu VGA-Grafiken. Ich zeigte sie Richard, er war beeindruckt. Er schmiß neun Monate hin, die er Ultima VI auf dem Apple entwickelt hatte, setzte sich an den MS-DOS-PC und fing von Neuem an. Das hat sich gelohnt: Ultima VI sieht prima aus.

Noch eine Sache: Als ich zu Origin kam, arbeiteten sie noch nicht mit Grafikern. Ich war das gewöhnt und führte es bei ihnen ein. Das ist so toll: Ich kann bei dieser Firma etwas bewegen, bei Lucasfilm ist das härter. Die haben so einen hohen Standard, daß man die Größen nur imitieren kann, wenn man anfängt, dort zu arbeiten.

"Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders."

POWER PLAY: Was machst Du lieber: Programmieren oder innovative Ideen ausdenken?

CHRIS ROBERTS: Ich habe Spaß daran, die Projekte weiterzutreiben. Ich mag es, mit Leuten zu arbeiten. Ich kann ganz gut programmieren, aber meine Stärke liegt darin, die Mitarbeiter dazu zu bringen, ihr Bestes zu geben.

Ich bin von Resultaten abhängig. Wenn ich programmiere, tue ich das nicht, weil ich die Maschine so toll finde, sondern weil ich etwas damit erreichen will. Ich habe das große Bild immer im Kopf und verliere mich selten in Details. Deshalb bekomme ich selten Schwierigkeiten mit meinem Zeitplan. Regisseur — das ist wohl das Wort.

Das Interview mit Chris Roberts führte Anatol Locker.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quad, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindl
Chefredakteur: Anstol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksh (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Produktion: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/461 32 89, Fax 089/46 13 50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Art-director: Friedemann Porsch
Layout: Bernd Wühl (Cheffayout), Rolf Boyke, Christine Baumkirch
Titelgestaltung: Pit Hinz
Bildredaktion: Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Agentur Luserke

Anzeigenleitung: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 0PQ.
 Telefon: 00 44/1/340 50 58, Telefax: 00 44/1/341 96 02
Israel: Baruch Schaefer, Haesheh-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00 972/3/556 22 56
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C.
 Tel. 00 862/2/754 86 31/633, Fax: 00 862/2/754 87 10.

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-44 05 50, PC-Software: 042-44 06 60, Fax: 042-41 57 70
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mBH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5 87 13 93, Telex 047-1 32 53 2

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsaufträge: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 619 66-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
 Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
 Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887);
 Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg, ISSN 0937/9754



INSERENTENVERZEICHNIS

Alt	73
Atari	11
Bachler	10
Berry	73
Bornico	2, 13, 31, 35, 37, 117, 119, 129, 133, 141, 150
Boyd	79
Computermarkt Münster	27
Compy Shop	84
Crystal Soft	27
CWM	85
Dynatec	123
ECS	93
Fantasy	90
Flashpoint	54
Four Systems	54
Funny Software	33
Funsoft	91
Funtastic	50
Galaxy	87
Game Play	85
Gamesworld	65
German Design Group	69
Gnadenlos	51
Gross-Elektronik	49
HAMO	71
Heidak	76/77
International Software	69
Joysoft	37
Karosoft	112
Kingsoft	7
Kranz	35
Lifetimes	103
Magic Games	117
Markt & Technik Buchverlag	35, 41
MN-Hobbysoft	79
MR-Soft	69
Müller	73
Okay Soft	84
Reemtsma	149
Reiser	117
Richartz	99
Rushware	23
Schindler	117
Schneider & Hamann	27
Software Maniacs	79
Stöger	84
Top 4	85
United Software	29
Westfalenhalle	55
Wial	47
Zillesoft	48

POWERPLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Juli-Ausgabe (erscheint am 14.06.91). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Mai '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Anzeigentexte werden in der **August 91-Ausgabe** (erscheint am 12.07.91) veröffentlicht.

AMIGA

Verk./Tausche: Larry 2, Con. of. Ca., Sp. Quest 3, Falcon, Kick Off, Elvira, Operation Stealth, Manhunter, Transworld, Preise zw. 35 - 45 DM. Matthias Dietrich, Tel. 0221/478958

Verk. Chase H. Q. 35 25 DM u. Clown o. Mania 35 DM, Tel. 0251/316304

Suche für Amiga Startlight, Might and Magic 2 + Buck Rogers, Biele Emlin H. Soccer, Ultima 5 + Indianapolis 500, Andreas Frank, Tel. 05251/34810

Verk. Powermonger-Orig. Preis 40 DM, Tel. 02586/295

Suche orig. Shoot'em up Constr.-Kit mit Anl. Angeb. an: Tel. 07366/7563, Torsten, 16 - 18 Uhr

Verk. Drucker für Amiga bzw. C64 für 200 DM, Cornelia Köllner, Seestr. 7, 2308 Pohnsdorf

Verk. Orig. Games für den Amiga (Monkey Islands, Operation Stealth, Lost Patrol etc.) Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz, Tel. 0043/557445927

Suche Flugsim. Falcon MD-II, A-10, Tank Killer, Flight of the Intruder, Wings Chuck Yeager ATF 2.0, Tel. 06989/810389

Tausche KQ1 - 3 James Pond, M-1, Imperium, It came 1, Kick Off 2, Dungeon Master gg. Simulationen u. Adventures, Tel. 089/3519444, 15 - 20 Uhr, nur Orig.

Suche Spiele für A 500: Powermonger, Sim Earth, Heroes Quest, Balance of Power, King's Quest, Player Manager, Indy Jones (Adv.), Tel. 089/310807

Verk. Beast, Turrican, Pirates u. a. Suche RAM-Erweiterung, Martin Jorechort, O-2794 Schwerin, Luise-Meiner-Str. 9, oder Schwerin 21261

Suche Maniac M., Zak Mc Kracken, Monkey, Might and Magic II für je 35 DM, meldet euch bei: Axel, Mo. v. 16 - 18 Uhr, Di. v. 17 - 18 Uhr und Do. v. 16 - 17 Uhr, Tel. 0211/216327

Tausche oder verk. Orig. wie Hard Drivin, Bio Challenge, R-Type, IK u. a., Tel. 089/6515245 oder 089/659443

A 500 1 MB-RAM, 20 MB-Festplatte, 2 MB Sockel, Drucker Star LC 20, Moin 108, S. 0, Prg. Bücher, viel Zub., 4 Mite. alt, Garantie, VB 2800 DM, Tel. 07121/437556

Verk. XT-Karte + 5,25" 1W 350 DM, Multi-I/O-Karte für XT-Karte 128 KB, Ports., Uhr 150 DM, Handyscanner, 400 DPI, 350 DM, Wolkpapp, 19 Uhr, Tel. 0511/512500

Suche Millennium 2.2-Orig. so billig wie es geht, Tel. 089/6707542, Hampf, ab 16 Uhr

Suche dringend F-16 Combat Pilot, nur Orig. Wenn möglich mit D. Anl., zahle gut, Tel. 08382/22017

A 500 1 MB, 2 LW, Farbmon., umfangreiche Software 1400 DM, Tel. 08121/81152

Verk. für A 500 Transworld, Roger Trooper, The Last Patrol, Logo, M1-Tank, Platoon, Flugsim., II, Powerpack 4 Games, for Adventures, für je 40 DM, Tel. 05092/6872

Verk. Altered Beast, Bards Tale, Nightbreed, New Zealand Story, Barbarian II, alle 5 nur komplett für 130 DM, Tel. 07725/3488, Oliver Schwabbe

Tausche Orig. E-Motion, ASM-Hit gg. It Came 1/2, Wings, K. Game Show, Turrican, D. Lair od. Space Ace, Tel. bis nächste PP- Ausgaben 08624/1554

Suche A 500 mit oder ohne 1-MB-Erweiterung, Angeb. unter Tel. 0241/59942 in Aachen.

Suche Anleitung für Elite in dt., da Spiel in englisch, R. John, Am Spring 3, 3322 Burgdorf

Wer tauscht C64 mit vielen Spielen gegen einen Amiga 500? Schnell melden! Roland Nagel, Steuderp. 47, 2342 Gelling, Tel. 04643/2810

Verk. 18 Orig. Amiga Spiele, z.B. Camelot, Space Quest 3, Dungeon Master, Faerghail, kompl. 1, 350 DM, Lewchler Marcus, Klaukestr. 11, 8900 Augsburg

Suche Orig.: Dragons Lair 1, Dragons Lair 2, Escape from Ring's Castle, zahle 40 DM oder auch Tausch, Jörg Reus, Weller Ring 47, 28 Bremen, Tel. 0421/3807893

Verk. A 500, HF-Modul, Mouse, 2 Joysticks, viel Software und Zub., alles 6 Mite. alt, zus. 300 DM, Alexander Weise, Freilgratstr. 8, O-5300 Weimar

Suche Amiga-Tauschpartner, Frank Quilitzsch, Stahlbühlung 207, 6802 Ladenburg

Verk. Orig. Invest für Amiga für 70 DM, Tel. 04481/7984, ab 19 Uhr

Suche folgende Orig.: Maniac Mansion, Sim City, PQ2, Loom, It Came from the Desert, Tel. 06224/2549, Christian, von 17 - 19 Uhr

Suche Handels- u. Strategiespiele, z.B. Railroad Tycoon, of the Road, verk. Orig. Transworld, Reddeier, Powermonger, 40 DM, 4923 Extertal, Papenweg 1, Tel. 52621882

Verk. für Amiga Pool of Rad, 40 DM, UMS 20 DM, Blasteroids 20 DM für C64 Azure Bonds 25 DM, Ultima V 25 DM, Alles Orig. Tel. 02662/6455

Ges. Amiga 500 mit Mon. 1084 S oder 1081, 1 MB RAM, 2 LW und Drucker, Preis. um 1100 \$FR. CH, Tel. 019/8490784

Suche kostengünstige Speichererweiterung (512 KB) für den Amiga, Außerdem Buch Amiga Basic, Angeb. an: Thomas Fendt, A-3621 Oberarnsdorf 39

Verk. Orig. Rainbow Islands, noch nicht geg. für nur 50 DM, Per NN, Patrick Grusch, Untermarkt 1, 6509 Gaud-Odernhelm, Tel. 06733/1471

Amiga Schweiz, Verk. Midwinter, Operation Stealth, Loom, C64, Hero of Lance, CH-01/371/7239, Andre vert.

Verk. ASM Mail/8 - Dez. 90, 50 DM, Amiga Magazin 8/9/87 - 2/91 15 DM, Amiga-Sonderh. 1 - 14, 120 DM sowie div. und Zeitschriften, Tel. 06424/5359 ab 17 h

TNT-Orig. Amiga 400, Toobin, Dragon Spirit, Hard Drivin AFB, XYVets für, nur 500 DM, Tel. 06190/1513, ab 19 Uhr

Suche zuverl. Tauschpartner, Bitte mit Liste 100 % Antwort, Auch Zeitschriften, Andreas Brandt, Alb-Schweitzerstr. 11, Neubrandenburg O-2000

Turbo-PC-Böcher 8 MHz für A 2000 zu verk. inkl. 5,25" 1W, div. Bücher, Lautspr. für, nur 500 DM, Tel. 06443/9295, Ulf, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500, leider nur gg. Vorauskasse, aber mit Anl. Listezg. RP bei G. Conen, Forlenweg 1, 6830 Schwetzingen

Suche günstige Adventures aller Art (speziell Maniac Mansion und Monkey Island) und nette Adv.-Spieler(innen), Niels Knoop, Tel. 06173/4346, abends

Verk. o. tausche Orig. Invest 45 DM, Second World 35 DM, tausche beides gg. Supremacy o. Powermonger, Tel. 0711/703510, ab 17 Uhr

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf Seite 106.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Verk. Amiga 500 + 512 KB Speichererw. + Commodore MPS 1000 + 2 Joysticks + TV-Mod. + Kick Off 2 + Playermanager + Great-courts VBH 950 DM, Tel. 06132/5361

Suche billige Amiga-Games und Anwender-Soft. Besonders Strategie- Games, z.B. Conflict Europe, Schreibt an: Frank Pillibell, Heidkamp 3, 3100 Celle

Suche Reflektions-Anwender zum Tausch von Materialien, Texturen, Szenen u. Bildern. Suche auch Bilder von Turbo-Silver, Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Suche Bilder, die mit Turbo-Silver, Sculpt 4 D, Caligari o. Reflections erstellt wurden. Suche auch Texturen u. Materialien, Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Verk. DPaint 3, Xenon 2, Barbarian, Dungeon of Drax, Suche auch zuverl. Tauschpartner, Tel. 06151/56800 Thomas

Suche Flood, Orig. mit Zub., für 40 DM, Tel. 02234/38435, Markus vert.

Suche A 500 + Farbmon., wenn möglich im Raum Bodensee-Oberschwaben, Tel. 0751/49254

User-Club für die, die ihrem C64/Amiga mehr gönnen. Monatliche Clubzeitung u.v.m., Info unter: User-Club, Römerstr. 7a, 4290 Bocholt

Tausch Champions of Krynn, orig. gg. Might & Magic 2 oder Cadaver oder Maniac Mansion, Tel. 02871/46124, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Tennis Cup 30 DM, Summer Edition 30 DM, TV Sports Footb. 30 DM, Kick Off + Extra Time 30 DM, X-Copy Prof. u. Hardw. 40 DM, Tel. 08868/1309

Verk. Orig. 50 % unter NP: z.B. Supercars 30 DM, Sega Soccer 50 DM, Emotional 30 DM, Sport-, Wirtschafts-, Denk-, Baller-, Strategie-Spiele usw. (Neues), Michael, Tel. 0421/617837

Suche 100 % intakte Orig., wenn möglich mit Anl. PQ2, A-10 Tank Killer, Flight of the Intruder, zahle bis 35 DM, Tel. 089/7145390

Wg. Systemwechsel Verk. Orig.: Wall Str. Wizard, Great Courts, Football Manager 2, Deluxe Paint 2, Populous, TV-Sport, Basket, Kick Off 2, Micropose Soccer, Tel. 089/5234757, Peter ab 19 Uhr

Verk. Orig.: Captain Fizz 20 DM, Hollywood Poker 10 DM, Holly Poxer 30 DM, alle zus. 50 DM, Robert Loeper, Breißgauer Str. 29 c, 1000 Berlin 38

Amiga. Suche Kontaktpartner für Amiga. Suche Tausch. Suche ältere Amiga-Magazine (6/90), A. Brandt, Alb-Schweitzer-Str., 11, O-2000 Neubrandenburg

Verk. für A 500 Champions of Krynn, 30 DM, Tel. 03525/480, Suche: günstige PD-Soft, Anrufe 14 - 21 Uhr

Verk. Powermonger, 688 Attack Sub, Imperium, je 40 DM, Back to the Future 2, Micropro Soccer und Dick Tracy je 20 DM, PD: Startrek v.1. Richter, Tel. 06761/7427

Verk. Flood f. 60 DM, The Bard's Tale 2, für 40 DM, alles Orig. GSO Barthels, Mühlenhaldenweg 32, 7310 Plochingen Tel. 07153/72598

Kaufte Amiga-Orig.-Prg., die nicht älter als 2 Jahre sind, Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshafenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig. Colorado 30 DM, 007 Lizenz zum Töten 30 DM, Tel. 0201/686631

Verk. Amiga Orig., Stck. 40 DM o. Tausch, z.B. Klax, Dyer 07, Kick Off, Jack Nickl. Golf, Minigolf, Xenomorph u. a., bitte ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Verk. gut erhaltenen Amiga 500 + Philips VM 8833, Farbmon. + Maus + ca. 80 Disketten + Joysticks + HB, NP 1800 VB, 1300 DM, Tel. 0641/22247

Suche Amiga 500 evtl. mit Zub. und evtl. TV-Mod., ruft an: Tel. 09943/3980, Klaus

Tausche Zak MC Kracken gg. Space Quest 3 oder gg. Police Quest 2, Tel. 05105/9521

Suche PP 5/90, zahle bis 4 DM, tausche außerdem Italy 90, Super Wonder für A 500, Suche Pirates, Tel. 06421/66419, Moritz

Suche Tauschpartner aus der Schweiz für Amiga 500, Habe über 50 Spiele im guten Zustand, Schreib doch mal mit Liste 100 % Antwort, Erol Hertner, St. Agabstr. 32, CH-4132 Nutting

Kaufe alte Orig.-Prg. für Amiga + Atari ST, die nicht älter als 2 Jahre sind. Angeb. an: Wolfgang Huber, Friedrichshafenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. KLAX, Carrier Command, E-Motion 35 DM, Iki 3, Loe. 45 DM, Micro. Soccer 40 DM, Battle of Britain 48 DM, alles inkl. Porto, Tel. 0221/435129, Peter

Verk. Amiga-Orig. Xenon 2, 30 DM, It came f. Desert 50 DM, Fish 10 DM u. andere, Suche orig. MIG-29 f. 50 DM u. Wolkpapp 40 DM, Tel. 04105/7608

Amiga/Originaler Liste gg. 1 DM RP, bei: Mirco Weißbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. Orig. Kreuz-As-Poker, IndoorSports 35 DM, Emerald Mine 1, Manfront, Council, Englisch-Kurs, Erkunde-Kurs, je 20 DM, Offenbach 5050, Berlinerstr. 86, Milovan Kristo

Suche für VB 20 DM: Sim City, Transworlds, Populous, Power M., F16-Falcon, Invest u. a., nur Orig., Tel. 06253/6527, auch gg. C64, Tel. 06253/7618

Suche Software für A 500, Liste an: Gerd Domantzik, Nr. 1, Kleinförstchen, O-8601

Tausche: Hollywood gg. Monkey Island, biete: Zak MC Kracken, Falcon, Starfighter 2, suche: Def. of the Crown, Nitro, Nuclear War, Borr. Time, Tel. 08042/8753, 17 - 20 Uhr

Verk. Orig. Games: Falcon, Pirates, F-19, Ultima V, R-Type, ..., 25 - 40 DM, Tel. 0911/6588067, bis 21 Uhr

Verk. Orig.: Monkey Island 60 DM, King's Quest IV 50 DM, Conquest of Camelot 60 DM, Indy 3-Adv. 35 DM, Tel. 02374/74097

Amiga-Club Duisburg sucht Tauschpartner. Bieten neueste Software, Power-Monger, Monkey Island, Elvira dt., Tel. 0203/310918 Heiner, Tel. 0203/310576 David

Suche Tauschpartner für A 500, schreibt an: B. Finkbeiner, Speckweg 164, 6800 Mannheim 31

Verk. Orig. Their Finest Hour für 45 DM, auch Tausch möglich, Tel. 0203/496718

Festplatte A590, 20 MByte, für Amiga 500 / 2000 - Spiele für VB 960 DM zu verk. Tel. 0221/831817, nach 17 Uhr

Lawless sucht zuverl. Tauschpartner für den Amiga, ruft an: Tel. 04471/84662 oder 04471/7587, suchen Monkey Island, schreiben auch Demos.

Verk. Amiga-Orig. Powermonger, Flood, Shockwave, Tie-Break, Manchester United, Pirates, jedes Game 35 DM, komplett 230 DM, Tel. 0211/400410

Verk. Orig. Powermonger 45 DM, Indy 500 45 DM, Starfighter II 35 DM, Dark Side 30 DM, Hard Drivin 40 DM, BSQD Tausch, Suche Dungeon Master, Docodem, Tel. 06221/384032

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Über 160 Disks, Alles PD, Info gg, RP vom DIM-Collection Team, Michael Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Suche Zak McKracken, Maniac Mansion, Indy, Ad, 3 Pirates und Ports of Call, zahle für je 35 DM, nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 08536330

Verk. Spiele, Quatus und Sletuog je 20 DM, beide 30 DM, inkl. Porto und Verp., Daniel Witting, Dorfstr. 218, 2179 Odisheim, Tel. 04756308

Verk. Great Courts II 50 DM und Drucker Präsident 6320 20 DM, tausche beide zus. auch gg. Mega Drive, Tel. 065642107

Verk. Orig.-Software, neuw. mit dt. Anl. und Quittungen, Pirates, North & South, 40 DM, New Powermonger 50 DM, Rockstar 15 DM, Tel. 0224480753

Schweiz! Verk. neueste Softl. System Zero, PF 042, CH-4153 Reinach, Tel. 061719089 Urs

Verk. A 500 + 3,5" + 5,25" + 1-MB-Sp. + Action Replay + Mon. + 230 Disks u.v.m., VB 1600 DM, R. Jankowski, Krawenwittweg 53, A-280 Braunau, Tel. 0043732238883

Power-Play-Archiv, über 800 Computer-Spielen v. 10/88 - 5/91, kostenlose Information bei: M. Fahns, Will.-Kamm-Str. 10, 5040 Brühl

Verk. ext. 3,5-Zoll-LW für Amiga, 150 DM, Verk. auch Drucker MPS 1500 für 45 DM, Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Herschbroich

Verk. Wolfpack Orig. mit dt. Anl., 70 DM VB, Tel. 026345110, ab 14 Kings

Verk. Orig. mit Anl. Kings Quest I + II je 20 DM, Leisure Larry I, Garfield I MB, Wintergames je 25 DM, Tel. 0721562716

Verk. Top-Spiele: Cabal + Operation Thunderbolt + 5th Gear + Chase HQ zu je 40 DM, Tel. 0602195307, Thomas Mehr

Suche PD-Games: Karate, Ninja, Sport, Renn und Kriesspiele, zahle 2 DM pro Disk. A. Kschiedel, Ahornweg 3 a, 6822 Alltissheim

Verk. Orig.-Software für den Amiga, Pirates, North & South je 40 DM, Rockstar, Ate my Hammer 20 DM, mit Quittungen und Anl. Tel. 0224480753

A 500-Komplettset mit 1 MB, Farbmon. 1084, 3,5" LW, Drucker Star LC10 Color, ca. 200 Disks, ev. Bücher usw., NF 6000 DM, VB 3300 DM, Tel. 022027593

Suche Amiga-Software, Test Drive 2 und verk. Orig. Quilw, Kai Bergmann, Zollstr. 114, 4300 Essen 11, Tel. 0628253

Kaufe, verk. u. tausche Amiga-Orig. Tel. 081397132, Markus Hausler, Untere Dorfstr. 5, 8061 Amperchöching

Suche, kaufe, verk. Orig.-Games m. Anl. u. Verp. Suche Cabal, V.G. Ickehoeck, Simulationen, Sport, Strategie, Tel. 024736441, ab 17 Uhr

Suche Deja Vu II, Goldrush, Loom, Op. Stealth, Future Wars, C. Bequest, Tel. 0898122102, oder schreibt an: C. Kördy, Waldstr. 5, 8028 Taufkirchen

Suche dringend Old-Timer für Amiga von Interstel/Gone Fishing. Wer hat dieses Games? Angebote an Tel. 0240466087, nach 18 Uhr

Kaufe Amiga 500 mit Monitor, vielleicht mit Spielen, VHP: 700 - 800 DM, Tel. 05692345, Matthias Schröder, bitte erst nach 17 Uhr

Verk. Orig. Flood 40 DM, North und South 40 DM, Coloris 35 DM, Orl.-Imp. 35 DM, Great Courts II 45 DM, Manchester United 35 DM, Interphase 35 DM, Tel. 0225611319

Suche: A 1.500: Deluxe Mule, Ultima 6, Wing Commander, Monkey Island, Ninja Remix, Turanic 1 + II, Lotus, für Gameboy: Bubble Bobble, F-1 Race, Tel. 0422123123

Verk. Orig. immer Neues: CAR VUP 40 DM, Atomix 35 DM, 3D-Tennis 35 DM, Prehistoric 30 DM, World Ch. Soccer 50 DM, Extern 40 DM, St. Runner 30 DM 70 DM usw. + Porto, M. Schilt, Tel. 0421617837

Achtung! Orig. für 15 DM, Bermuda Projekt kpl. dt., Zombi, Hell Fire Attack, Ski Simulator, Magic 4, Space Harrier II, Bubble Angels, zus. 80 DM, Tel. 0620278476

Biete: Flood, Intern. Wings of Death, Z-Out u. a., suche Paradroid 90, Monkey Island, Lemmings, Xenon II, Muds u. a., Michael Wolf, 8510 Fürth, Al. Reutstr. 146

Private Kleinanzeigen

Suche preisgünstige Orig.-Spiele: Bitte sende Listen an: Brigitte Grund, Lessingstr. 8, 4905 Spenge

Suche Tauschpartner f. Amiga. Schreibt mit Liste (100 % Antwort) an: O. Pfüller, Sambergweg 9, 8269 Burghkirchen

Verk. Zany Golf, Better dead than Alien und Shuffelpuck, Alle 3 Orig. zus. 45 DM. Tausche sie auch gg. ein neues Orig. Tel. 0642143850, ab 17 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Populous, 40 DM, Starflight 40 DM, Imperium, 40 DM, Powermonger 45 DM, suche Mitspieler zu Empire, Tel. 0916173635, Ralph

Suche Orig.: Harpoon, Gunboat, UMS II, Mig 29, Fulcrum sowie Tauschpartner für Software: Heiko Häublen, Zwinerweg 3, 4010 Hilden, Tel. 0210344844

Verk. Orig.: Saint Dragon, Vaxine, 40 DM, X-Out, Tetris, 35 DM, Elvira, Awesome 50 DM, Beast I + II 45 DM, Altmann Uwe, Ludwigstr. 47, 4020 Halle/Saale

Verk. 512 K mit Uhr + Akku für WB 1.3 FP 110 DM, verk. oder tausche F18-Interceptor gg. Original (45 DM), Greetings to Alf, Ricky, Tel. 092337420

Suche: Pirat, Elite, F-16, Combat, North + South, Budakan, F-19, F-29, Shanghai, Bubble Bobble, Transw., Sherman MA, Gunship, Sim Earth, Monkey Isl., Ricky, Tel. 0923937420

Verk./Tausch nur Orig., Bloodwings, Starflight 1, 40 DM, Purple Saturn Day, Warlock, Quest, Spidertron, Genius 30 DM, Tel. 052361358, nach Eddie fragen

Div. Amiga-Orig. zu Spottpreisen (Populous, F-16, Rock n Roll, etc.) auch Tausch, Tel. 0414174653, verk. 17 Uhr

Verk. Orig. Might & Magic II, Champions of Krynn, Quest, Dragons Breath, Hillfarer, Space Ace, Comic Setter u. v. a., Hr. Fr., Sa., So, Tel. 0898123258

CHI Verk. A1000 + Mon. + 2 Drive + 2 MB Speicherch., 40 MB-HD + Infrared-Mouse + neueste Soft. etc., Top-Zustand, VB 2800 \$fr, Tel. 0613317338, David vel.

Ich verk. die Spiele Dragons Lair 45 DM, sowie North Sea Inferno 25 DM und Table Tennis Sim., 35 DM, Tel. 0524151091 abends, Liste gratis

Verk. das Spiel Speedball für den Amiga für nur 35 DM, Außerdem Warp 30 DM, Battle Valley 30 DM und Hard Driving, Tel. 0524151091, abends

Biete an: Dino Wars, Interphase, USS John Young, je 30 DM, Documentation 50 DM, Kind Words 40 DM, Khaleas 35 DM, Tel. 0524151091 abends

Verk. Orig. Spiele: 688 Attack Sub, Full Metal Planete, Rings of Medusa, Captain Blood, Future Bike, SAS Combat, J. Thiele, Blumenstr. 2, 6301 Fernwald 3

Verk. Orig. (100 % o.k.): M1-Tank Platoon, 60 DM, Shadow Beast 60 DM, Licence Kill 35 DM, North Inf. 35 DM, Zak McKracken 40 DM, alles zus. 180 DM, Tel. 0708250440

Verk. Orig. Xenon 2, Chamb. of Shaolin, The Plague, Battle Squadron, Anarchy, Bloodwings, Power Drift, Rainbow Warrior, zu je 39 DM, Tel. 0271392722

Suche: Sim Earth, Railroad UMS II, Lemmings 2, White Death, Supremacy, Typhoon St., Nam., Deuteros, Biete neueste Soft + Anleitungen, Tel. 0228666716 Till

Tausche Delux Paint 2 + 80 DM gg. Delux Paint 3, Tel. 0521491647, Dirk

Verk. Orig.-Spiele: Hacker II 40 DM, Klax 40 DM, Imperium 45 DM, Tower of Babel 40 DM, Lemmings 45 DM, auch Tausch gg. Monkey Island, Tel. 0221617293

Verk. Orig. Fish 20 DM, UMS + Szenario 1 40 DM, Temple of Apsal 25 DM, Willow 20 DM, Conflict Europe 20 DM, Patrick Metzger, Eiderkamp 22, 2110 Buchholz

Suche günstige Action-Strategiespiele u. Adventure-Spiele für den Amiga 500 in dt. Liste an: M. Trautmann, Kantpl. 6, 2350 Neumünster (ellig)

Verk. Orig. Populous Data Disc 20 DM, Indiana Jones 40 DM, X-Copy II 20 DM, X-Copy Profiles 30 DM, Interphase 30 DM, Tel. 081051425

Elvira-Mistress of the Dark, Wem gefällt diese Dame auch so sehr? Liste (nur Orig.-Software) bei Joachim Galesic, PF 500411, 7000 Stuttgart 50

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. F-19 Stealth Fighter, neu, nur 1 x gebr., 60 DM, Tel. 02362/64257

Verk. od. tausche: Space Harrier 30 DM, Blood Money 30 DM, Interphase 45 DM, Turbo Run 30 DM, Dragon Spirit 30 DM, Klax 35 DM, alles Orig., Tel. 068712257

Suche orig. Bard's Tale 2 + 3, Dragon Wars, Imperium, Sim Earth und Railroad Tycoon, nur 100 % o.k., mit Anl. Tel. 06131478425

Tausche neueste Soft. Mikli Tel. 06074/27266, bitte nur zwischen 14 und 22 Uhr

F-10 Tank-Killer für 45 DM, tausche auch gg. F-10 Stealth Fighter, Tel. 061427/1520, fragt nach Sven

Verk. folgende Orig.: Champions of Krynn, Hillstar, Ultima 4 und 5, Dragonflight, Bloodwings + Data-Disk, Falcon + Mission 1, Tel. 02422-80828

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Sendende Deine Liste an: Peter Donath, Mozartallee 11, O-8402 Gröditz 2

Tausche und verk. neue Software, Tel. 02307/3318, bitte nur von 17 - 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga, nur neueste Spiele, Liste schicken an: Brano Trefler, Bielsko 23, 82108 Bratislava, Czechoslovakia

A 2000 mit PC/XT-Karte, 20 MB Filcard, Mon. 1084 S, ca. 25 Orig.-Spiele, Maus, Tastatur, 4LW, Grafikarten-Emulator, Tel. 040893930

Suche günstigen und leicht def. A 500, nehme auch sonstiges Zub., bin jeden Tag ab 18 Uhr zu erreichen, Tel. 083621788

Verk. Orig.-Games: Dyer 07 50 DM, Future Tank 20 DM, Iron Tracker 20 DM, Blizzard 15 DM, suche MIG 29 bis 30 DM, Tel. 0446171850

Suche Drucker für Amiga, Nur funktionstüchtig! Inbügler, Angel, an: K. Hofmeister, Schulstr. 3, O-8300 Pirna-Copitz

Verk. Commodore MPS 1500-Drucker mit Einzelblatt-Endloseinstellung für VB 300 DM, Tel. 024827385, Mario

Verk. F-16 Combat 40 DM, F-16 Falcon + Miss. 50 DM, Populous 40 DM, ab 17 Uhr, Tel. 0203/53124, Andreas

Verk. GFA-Basic 4.0 u. 3.5 für 100 bzw. 125 DM, GFA-Assembler 1.5 für 75 DM, ab 17 Uhr, Tel. 0203/53124, Andreas

Verk. 3D-Sprinter 40 DM, EdWork 1.2 40 DM, Tel. 0203/53124 ab 17 Uhr, Andreas

Verk. Orig. Inspektor Griffu, M. Mansion, Last Ninja II, Pioneer PL, Tausche M. Mansion u. Ninja 2 gg. Orig. Ieman od. SQ3, Tel. 07063/7808

A 500 V.1.3 + 1 MB + 2 LW + Textomat + Datamat + Excellence V.2.0 (Textver.) + viel Lit. + 7 Spiele + Zub. VHB 2000 DM, Tel. 07726/5213, Martin

Suche möglichst billig Amiga-Games, u. Programme (Orig.): schreib an: Jens Hauptmann, Lewarkweg 19, O-2540 Rostock 40

A 2000 mit XT-Karte, Festplatte, 4LW, Grafikarten-Emulator, PC und weiteren Zub., Sven Meincke, Corneliusstr. 1, 2000 HH 52, Tel. 040/8903930

Tausche Kick Off 2 gg. Mig 29, M1 Tank Platoon, Marcel Drees, Leimbredde 12, 4750 Unna-Lünern, Tel. 02303/40164, ab 17 Uhr

Verk. Infos: Möglichst mit den Beilagen + Verp. Angeb. an: Michael Heil, Tel. 02593/60324, ab 17 Uhr

PC-XT-Karte + LW kompl. für A 2000 zu verk., nur 400 DM, Nielsen, Tel. 046191061

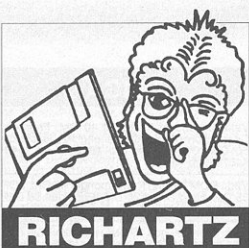
Verk. Der Splon, der mich liebt für 39 DM, oder tausche gg. ein Adventure, Tel. 02305/82855, suche auch Tauschpartner für Spiele

Verk. Power Play 1088 bis 1290 komplett gg. Hochgebot, Schrittnach an: Thomas Stock, Königsberger Str. 3, 8481 Altenstadt

Verk. Conclit Europe 30 DM, Bob 50 DM, Sorcerer Lord 30 DM, Willow 30 DM, Interphase 30 DM, Rom 40 DM, Populous 50 DM, Editor 20 DM, Tel. 028251598

Verk. Orig.: Monkey Island, 50 DM, Great Courts 40 DM, Slagun Football Manager, Ice Hockey, Seconds Out je 15 DM, Rutt an: Tel. 0231/5608017, fragt nach Martin

Tausche Amiga-Software aller Art. 100 % Antwort. Gilt immer. Schickt eure Listen an: Christian Ebner, Mendelsstr. 45, I-39100 Bozen, Italien



Computer-Fachversand Postfach 1308, 4054 Nettetal (02153) Tel.: 3736 Fax: 89329

Name	Genre	Amiga	MS-DOS
A 10 Tank Killer	SIM	84,50	89,50
A-MOS	ANW	99,50	
Action Station	SIM	79,50	
ADV. Tactical Future 2	SIM	69,50	69,50
B.A.T.	ADV	75,50	
Back To The Future 2	ACT	64,50	64,50
Backgammon	SIM	56,50	
Bay of the Cosmic Forge	ROL	89,50	89,50
Battley	ADV	79,50	
Boxing Manager	SIM	54,50	
Buck Rodgers	ROL	69,50	72,50
Cadaver	ACT	64,50	
Challenger	SAM	79,50	79,50
Chaos Strikes Back	ERW	64,50	
Crimewave	ACT	65,50	79,50
Crown	GES	65,50	72,50
Dashlings Khan	STR	94,50	94,50
Ede The Duck	ACT	64,50	
Eye of the Beholder	SAM	62,50	59,50
F19 Stealth Fighter	SIM	71,50	84,50
Fantasy World Dizzy Tested	ACT	29,50	59,50
Flight of the Intruder	SIM	89,50	89,50
Golf	ADV	72,50	79,50
Golfbuddy	STR	84,50	79,50
Great Courts 2	SIM		79,50
Indiana Jones Adventure	ADV	67,50	64,50
Indiana Jones 500	SIM	67,50	64,50
Insects in Space	ACT	64,50	
Kick Off 2-Final Whistle	ERW	39,50	
Kings Quest 4	BOD	69,50	89,50
Klax	STR	49,50	54,50
Last Ninja 2	ACT	64,50	64,50
Leisure Suit Larry 3	ADV	89,50	84,50
LES	GES	59,50	59,50
Lemmings-inkl.	!!!	129,50/129,50	
Hires-Mac	ACT	67,50	74,50
MUDS	SIM	79,50	86,50
Mips-Fulcrum	ACT	79,50	
NAM 75	ADV	64,50	74,50
Operation Stealth	ADV	64,50	74,50
Pirates	STR	64,50	59,50
Populous	ROL	64,50	64,50
Powermonger	SIM	69,50	79,50
Railroad Tycoon	SIM		84,50
Red Storm Rising	ACT	54,50	59,50
Revelation	ACT	54,50	69,50
Romance of 3 Kingdoms	STR	109,50/109,50	
Savage Empire	ROL		79,50
Secret of Monkey Island	STR	79,50	74,50
Shanghai 2	STR		79,50
Sim City	SIM	69,50	64,50
Sim Earth	STR	99,50	99,50
Sorcerer Get All The Girls	ADV		79,50
Spindizzy World	ACT	62,50	
Team Suzuki	SIM	58,00	
Team Yankee	SIM	79,50	82,50
Their Finest Hour	SIM	74,50	69,50
Time Warp	ADV	84,50	
Trans World	SIM	69,50	74,50
Turrican 2	ACT	64,50	
TV Sports Basketball	SIM	69,50	79,50
U.M.S. 2	SIM	79,50	89,50
Ultima 6	ROL		79,50
Wing Commander	GES	65,50	69,50
Wings	SIM	74,50	
Wolfpack	SIM	79,50	84,50
Wonderland	ADV	72,50	89,50
X-Copy + Hardware	ANW	58,50	
Zak McKracken	ADV	64,50	64,50

elektr. Beutelsack, ohne Linsen	59,50
Kleinwischer, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	179,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512K Ramerw., Amiga 500, mit Uhr	119,50
Mäuse, für alle Computer, ab	69,50
Soundblaster, Soundkarte	349,50
Hochgebot, inkl. Jukebox	299,50
NoName Disks, 3,5", 50 Stk.	49,50

AMIGA-PD-PAKET-1
Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools
(AmigaDOS, A.R.P., Vb1.3 etc.)

Das ideale Paket für Einsteiger und Profis!
10 Disks (AmigaDOS, MF2DD, randvill 30,39 \$)
(Angebot inkl. Porto und Verpackung!)

Einige Programme sind noch nicht lieferbar!
Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24 Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)
DM 2,- (Briefmarken für GESAMT-Katalog)
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland +7,- Ausland nach Absprache.

Tel.: (02153) 3736

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verk. Legend of Faerghall 40 DM, Freedom Connection (IR-Fernbedienung für Joysticks) 50 DM, Competition Pro 10 DM, Tel. 040/546784, ab 18 Uhr

Verk. ROM 35 DM, Powermonger 45 DM, LOF 35 DM, Hard Drivin 20 DM, Populous 30 DM, Vermeer 35 DM, mit Anl., Tel. 07932/8457

Verk. Archipelagos 15 DM, Hard Drivin 20 DM, Int. Karate 25 DM, Passing Shot 15 DM, Genius 15 DM, J. Boddicker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17

Verk. Cont. Circus 25 DM, Genius 15 DM, Infestation 25 DM, Kunitz Skat 15 DM, Roter Ozean 15 DM u. M. Boddicker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Tausche orig. Flood und Interphase gg. Rainbow Island, S. o. Monkey Island, Paradiis 90, Cadaver o. Lemmings (nur Orig.), Tel. 0491/13523

Verk. das Superspiel "Powermonger" für 55 DM, Thorsten Hülsmann, Winkelhauser-Esch 29 a, 4292 Rhede, Tel. 02872/3669

Tausche Orig. Lizenz zum Töten, James Bond, gg. Cabal oder Gunship 2000, Bastian Eppler, Tel. 089/448926, Dt., Mi., Fr. ab 17.30 Uhr, Dankel

A 500, 0.5 Jahr alt, incl. Mon., Speichererw. u. über 20 Spielen für 1300 DM zu verk., Tel. 06421/45175

Suche Tauschpartner, Schickt Eure Liste an: Volker Muschnik, Ritzingerstr. 23/6, A-9100 Volkmarckt, Österreich, auch Anfänger

Verk. Orig.: Skyfox 2 von E. Arts, 19 DM, und Space Ace für 39 DM, jew. + Versandkosten, jew. komplett, mit Orig.-Verp. Tel. 07154/22288, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: z.B. Ferrari Formula One 45 DM, The Kristal 25 DM, Fugger 40 DM, Stunt Car Racer 30 DM, Jürgen Henning, Tel. 07142/11951, ab 20 Uhr

Verk. Orig.: BAT 45 DM, Legend of Faergh. 40 DM, Lord of the Rising Sun 40 DM, Ch. Raess, Jun-Brünnig, 197, CH-4242 Lengnau

Tausche Microprose-Gunship gg. F-16-F, o. F-19 S.F. o. MIG 29, Tobias Heidrich, Am Kalten Born 25, 3400 Göttingen, Tel. 0551/7806212

Biete Kings, Michael 1 + 2 + 3 für 75 DM, Tel. 02207/3243, Quest

Verk. KLAX, Carri Command, E-Motion 35 DM, Indy 3 + Los, 45 DM, Micropro, Soccer 40 DM, Battle of Britain 48 DM, alles inkl. Porto, Tel. 0221/435129, Peter

Verk. Dungeon Master und Transworld für je 45 DM, Beide Spiele zus. für nur 80 DM, Meldet euch bei Tobi, Ab 16 Uhr, Tel. 06772/8440

Suche zuverl. Tauschpartner für Spiele und Anwender, habe z.B. Transworld, North und South, X-Out, Marco Lückner, Friedrich-Karl-Str. 56, 5000 Köln 60

Suche Lösungsspläne zu: Loom, King's Quest 3, Biete dafür Cheats usw., Luste gg. RP anfordern: M. Binder, Pariserstr. 18, 6501 Niederrhein

Suche dringend für Amiga: Bloodwings: Data-Disk Vol. 1 und Test Drive II: The Muscle Cars, Jörg Bussemer, Landerstr. 62, 6580 Idar-Oberstein, Tel. 06781/44546

Habe 20 Orig. Amiga-Spiele zu verk., z.B. Falcon, Their Finest Hour, Great Courts I, Liste anfordern bei: Wolfgang Peise, Andresenstr. 7, 2300 Kiel 1

Verk. Orig.: The Killing Game Show 50 DM, Spy vs. Spy (Arctic Ants), War Machine, Custodian u. Blasteroids, je 15 DM, Tel. 0228/462603, Thomas

Suche für Amiga: Phantasie I + II, Ultima I + II, Jigger, Antares, Sim Earth, Loopy, Puzznio, On the Road, Subtute, Hedra 2, Tel. 0228/462504, Achim

Verk. A 500 1 MB, Farbm., 2 LW, ca. 100 Disks mit Box, Spiel, Anwender, 8 Orig. (Larry III, Indy, 500 etc.), Top-Zustand, Tel. 02747/2023, Österreich

Verk. Amiga Sounder-Book-Ware, 2 Disk + Hardwareplatte, absolut neu, VB 70 DM, Modulator VB 35 DM, Tel. 02173/50729

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Games: Great Courts II 55 DM, Indy 500 48 DM, Emlyn Hughes Inter. Soccer 38 DM, Microprose Soccer 35 DM, Tel. 07231/55367

Suche zuverl. Tauschpartner (in) für Amiga im Raum Basel und Umgebung, Tel. CH-061/7984, Fragi nach Christian

Amiga Orig. je 25 DM, Pirates, Transworld, Investition, On the Road, R. o. Medusa, 2nd World, 688 ATT, Sub, Kick Off 2, M1-T, Platoon, Tel. 0271/391495, Stefan verp. (ab 18 Uhr)

Suche final Filmation, Great Courts 2 u. v. m., schreibt an: Stefan Ecker, Steyrstr. 24, A-4522 Siering, Österreich, Tel. 07359/2208

Suche A 500, 1 MB, 64'er und HF-Mod., Emulator, Discs, Mouse, Eventuell auch 2 Floppy, 700 - 800 DM, Tel. 04972/271, Tausche auch ggf. gg. C 64 II - VB 150 DM

Verk. folg. Amiga-Orig.: Ultima 5, Wings 60 DM, Starflight, James Pond, Day of Viper 50 DM, Suche gg. Gameboy (Tausche?), A. Lai, Neckarteile 86, 6900 HD

Verk. Powermonger, 688, F-16 Combat, Batman-The Movie, Sim City, Police Quest 2, F-19 (alle 45 DM), Versandkosten trage ich, Tel. 06723/4551, Marco

Suche 100 % zuverl. Tauschpartner für nicht nur einmal, Schreibt an: P.O. Box 14, A-8563 Lust, Austria, (Bitte m. Liste)

Verk. List Ninja 2, Tausche oder verk. Orig. Sidwinder, Vindicators, Batman, Turbo Out Run, Loom, Blizzard, Tel. 08195/372, Stefan

Verk. viele Komplettlösungen für fast alle Spiele/Karten, z.B. Indy 3, Zak McKracken, Maniac, Ioeman, Space Quest, Cadaver + viele Spiele, Tel. 08195/372

Verk. ext. Markenw., 3,5 Zoll für 150 DM, Verk. auch Orig. von 15 - 35 DM, Schreibt an: Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Herschbölrich

Für A 1000: Sidecar, 256 K-Byte, 250 DM, Sound-Digitizer, De Luxe Sound 2 Plus, 100 DM, Mega Drive: Herzog j 35 DM, Tel. 05506/7932 (Stefan)

Verk. oder Tausche für Amiga: Dungeon Master, Cadacer, It came I Desert, Indy III, Sim City, Wings of Death, Turrican, Sherman M4, usw., Tel. 07258/1042

Verk. Amiga 500 + 1084 S-Mon. + Orig. Powermonger + Kick Off 2 + 100 Disks für 100 DM, 100 % o.k., Tel. 06401/6156

Verk. Software: Swords of Twilight, Hillstar, Bard's Tale, Dungeon Master mit Editor, Winter Games, 20 - 35 DM, Data Becker-Bücher, Tel. 089/830347

Suche Tauschpartner für Amiga, auch im Ausland, Ihr bekommt kostenlos eine Liste, Adolf Hoser, Ridigerstr. 7, A-4300 St. Valentin, Linz, Tel. 089/830347

Suche Tauschpartner(in) für A 500, A. Auer, Jaufen, I-39038 Innichen

Suche Z-Out-Ra, Wing Commander und Cavern, Zahle sehr gut, ruft an: Tel. 07668/1878, Marco

Verk. 40 ältere Baller- und Geschicklichkeits-Spiele (Black Lamp, Strider, Starny, Powerdrome...) für ca. 20 DM pro St., Tel. 0271/355297

Suche und verk. Orig. Spiele: Habe Xenon 2, Impartum, Starflight, Wonderboy, Goldrunner und INFOCOM-Adventures, Tel. 0271/355297

Suche: Orig.-Spiele und PD-Soft, Demos, Verk. auch Comp., Zeitschr., Tausche auch, Angeb. + Liste an: A. Günter, Am Wiesenberg 1, 2165 Harsefeld

Verk. Dragon Wars, Might & Magic, 2, Superstar Icehockey, Rings of Medusa, The Stole a Million, Wizzball, alle Disk, Tel. 0471/45961

Verk. Mon. für C 64/128, VB 380 DM, NP 420 DM, Farbe, Anrufe nach 18 Uhr, Tel. 02845/2295, Der Mon. ist ca. 5 Mte. alt, 100 % o.k.

Suche günstigen A 500, wenn es geht mit Software, Tel. 06432/5905, Ramon verlanen, Suche auch Game-Boy-Spiele, max. 25 DM pro Game

Verk. Amiga-Orig.: Starway 25 DM, Eye of Horus 20 DM, Bad Company 20 DM, Soldier 2000 25 DM usw., Tel. 0271/354711 Sascha

A 500 mit 1 MB u. 2 LW, 1084-Mon., Orig. + Disks, viel Zub., für 1100 DM, wegen Systemwechsel, Tel. 0217/37454, 15 - 17 Uhr, Matthias

Private Kleinanzeigen

A 500 1 MB, Farbm., Philips CM 8833, Disk + Joy + Lit., für 999 DM, Verk. Lemmings, Chaos, Indy u. a. ab 25 DM, Tel. 04185/2725, Ralf

Verk. Orig. Elvira, 45 DM, Tel. 02151/736112 von 19 - bis 21 Uhr

Schweizl Verk. Indiana Jones (Adv.), Kult, Rings of M., Future Wars, Operation Stealth, je für 45 DM, kompl. Set für 200 DM, Mo - Fr, Tel. CH-042/771059

"CH" *Habe neueste Software* Liste anfordern! Jan Hochstrasser, Buchenweg 12, CH-3012 Bern, Nur Schweiz!

Verk. Orig. Lemmings, Preis nach VB, Tel. 02151/736112 oder Tel. 02434/4812

Suche Orig. 16-Bit Falcon dt., 100 % o.k., + Missiondisk 1 + 2, biete f. Falcon 45, f. M-D je 35 DM, Tel. 02363/64888

Verk. Larry II 50 DM, Ultima 4 30 DM, Their finest Hour 40 DM, Dungeon Master 30 DM, Manchester United 30 DM, 089/758739, ab 16 Uhr

Suche f. A 1000: PC-Karte, Speichererw. ab 1 MB, intern o. 2 MB extern, zahle sehr gut, Tel. 0231/468542, ab 18 Uhr, Fragi nach Stephan!

Verk. Orig. Legend of Fearghall, Thunderstrike, je 50 DM, Oil Imp., Day of the Viper, Star Command, Champions of Krynn, je 40 DM, Tel. 07144/4970

Verk. div. Orig.: z.B. Wolfpack od. Wild West W., Kings Quest 1/3, Ports of Call, TP, Chambers of Shaolin, Turbo Cup, Terry etc., oder im Tausch gg. dt. Anl., Tel. 08126/56470

Amiga-Einsteiger sucht zuverl. Tauschpartner in Hamburg, Bitte melden unter Tel. 040/856749, und verl. Hanes

Biete: Fighter Bomber 45 DM, Invest 40 DM, Oil Imp. 35 DM, Pharoa 30 DM, Kick Off 20 DM, North Sea Inferno 15 DM, Monitor-Anschlußkabel Scart 20 DM, Tel. 06133/59042, Thorsten

Verk./Tausche: Garrison II, 20 DM, Terramec, 15 DM, Bard's Tale 30 DM, Football Manager 20 DM, Division 1 20 DM, Tel. 07731/25775, Stephan

Kaufe A 500 mit Mon., S/W, o. Farbe, für 650 DM, Volker Niebuhr, Schwartzwerstr. 31, O-2830 Boizenburg

Suche dringend das Original "Go-Amiga-Dat", zahle gut, Angeb. an: Tel. 040/5387620

Suche Amiga-Soft oder verk. Queensryche Promo Live-CD, abs. Rarität, für 80 DM-120 DM, Paul Guillaume, Hadersbach 3, 8413 Regenstauf

Verk. Pool of Radiance dt. 60 DM, Star Flight dt. 45 DM, Galdreons Domain 25 DM, Sun, Bane of Cosmic Forge, Dragon Wars, nur Orig. Tel. 09339/592, Matthias, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Larry I, 60 DM, Larry II 80 DM, Populous 50 DM, Rings of Medusa 60 DM, ab 18 Uhr anrufen, nach Andria fragen, Tel. 089/405526, Spiel 100 % o.k.

Verk. 43 Amiga-Orig.: z.B. UMS, Pang, VB 20 DM - 25 DM, schickt 150 für Fotokopie u. Porto an: Michael Klöwer, Winkel 2 B, 3107 Hahnbühren, 100 % Ant.

Verk. TV-Mod. 30 DM, Mini Golf Plus (Orig.) 30 DM, Hostages (Orig.) 35 DM, Tel. 08121/3797, Jürgen, alles VB

Suche A 500 mit o. ohne 1 MB und HF-Mod. o. geheimerfalls für Farb-Mon., Beziehung je nach Extras, ca. 1000 DM, ab 18 Uhr Tel. 0241/59942

Verk. Orig. Elvira, Dragon Flight, Rings of Medusa, je 50 DM, It came from the Desert 1 und 2, 60 DM, Tel. 0621/303573

Secret of M. Island, 49 DM, Lemmings 45 DM, Pang 39 DM, Speedball II 45 DM, Rock'n Roll 29 DM, Tel. 08341/2780

Suche billig Farb-Mon. für A 500, Fred Schröder, Bruchstr. 27, O-3270 Burg

Sucht Starflight gg. Imperium - um Tel. 07138/8417

Orig. mit dt. Anl.: Populous, Austerlitz, F-16 Combat Pilot, Soccer Mania je 35 DM, Day of the Phario, 20 DM, Tel. 02374/15997

Private Kleinanzeigen

Suche, Biete, Tausche Software für Amiga, Habe Topgames, z.B. Z-Out, Rainbow Island, 6 mehr: Liste an: Larsen Greyer, Unitzer Str. 8, O-6502 Gera

Verk. und Tausche aktuelle Amiga-Software, Anfänger willkommen, Verk. 512 K-Erweiterung, Alex Holland, Rulhstr. 41, 4300 Essen 16

Tausche Orig. F-19-S, Fighter gg. F-16 Combat Pilot, Suche auch: Mission Disk 1, Bombuzal/Tetris, Tower of Babel, R-Type, Spherical, CH-Tel. 064/831786

Verk. Orig.-Spiele: Indiana Jones, 30 DM, Neomancer 25 DM, The Plague 30 DM, Z-Out 30 DM, Falcon 25 DM, Tel. 0711/445242, nach 18 Uhr, Robert verl.

Biete für Larry 2 oder 3 oder Heroes Quest die Spiele, Champions of Krynn oder M1-Tank Platoon, Andre Sommerberger, Bitte anrufen, Tel. 07542/21944, nur Orig.

Verk. Barbarian 2, Dynamite, Dux und Ghostbusters 2, oder Tausche alle 3 Games gg. Monkey Islands, dt., Tel. 030/8327384, bis 20 Uhr

Wir suchen Tauschpartner für Software, Interessenten an: Rainer Kottelhof oder Dirk Folt, Schalkenstr. 87, 4650 Gelsenkirchen, 100 % Antwort!

Verk. A 500 + 1084-Mon. + 50 Disks + DiskBox + Abdeckhaube + Mausmatte + 2 Joysticks + Orig. Grafikdisk Nr. 1 + Orig. Paris-Dakar 90 + TV-Mod. + Zub., VB 1650 DM, Tel. 07150/31717

Suche A 500 mit Speichererw. 1 MB, 100 % o.k., zahle bis zu 700 DM, Peter Stöcker, 8700 Würzburg, Tel. 0931/26570, ab 18 Uhr

Tausche das SF-Rollenspiel Xenomorph gg. Cruise für a Corp. Nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 030/4021839, Arne verl.

Verk. Amiga-Orig.: Indy III, Zak McKracken, Drakhten, alle komplett dt., je 45 DM, Tel. 0228/71428

Verk. Orig. Indy 3, Police Quest 2, Harrier jeweils für 50 DM, Tausche auch gg. Orig. Gameboy-Spiele, Christian Schreiner, Tel. 0921/44289

Verk. orig. Midwinter, Champions of Krynn, The Break, Zak McKracken, dt., je 35 DM, Kick Off-Final Whistle 15 DM, Tel. 02161/674503, Thomas

Club sucht noch Mitglieder! Bieten Disk-Magazin, Digl-Services, Anfängerhilfen, Software, Treffen u. m., Andreas Kunz, Hornhof 37, 433 Mülheim/Ruhr

Suche Programmiersprache Pascal für den Amiga, Zahle gut, Tel. 07731/72297, Andreas verl.

Verk. Orig. Editor 20 DM, Ret to Genesis, Jinxer, je 30 DM, M & M II, Starflight, je 35 DM, Zork Zero 40 DM, Heros Quest 55 DM, Tel. 06184/3770, Michael

Verk.: Rock'n Roll 35 DM, SYK-Viktor 15 DM, Englisch Kurs 20 DM, Erdkunde-Kurs 20 DM, Hit-Listings 25 DM, Christian Härtel, Platanenweg 7, 2057 Reinbek

Kann denn Liebe Sünde sein? Ja! Wenn man einen Amiga hat, aber keine Tauschpartner, Also Disk + Listen an: Alex Schmidt, Zellerstr. 66, 6800 Mannheim 1

Verk. Maupiti Island, The Immortal + Lösung, Nagelnu, je 55 DM, und Amiga-Appezler, Preis VB, Tel. 05031/3465, Daniel verl.

Verk. Orig. Red Storm Rising für 55 DM VB, Tel. 0732/5783

Hallo Freaks! Wenn Ihr Hook habt, den newest Stick zu swappen, z.B. Railroad Tycoon, Test Drive 3, dann schreibt an: PF 126590, 48 Bielefeld

Suche das Spiel California Games sowie Sport- und Kesselspiele, Günstige Angebote an: Jürgen Höck, Ulmer Str. 6, 8901 Zusmarshausen, es, seil!

Verk. Super Slideshow-Paket, PD 10 Disks, zu haben bei Christoph Nacken, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/72139, nach Christoph fragen, 20 DM

Suche Zweitlaufwerk für Amiga, Entweder 5,25" od. 3,5", Tel. 06028/7558, Michael

Verk. Space Harrier, Dragon Spirit, Hellraiser 20 DM, The Plague 40 DM, Alterd Beast, The Guntaunt, 10 DM, Tel. 0431/35829, Stefan Kaiser

Verk. neuer, 512 KB + 900 DM, ext. 3,5" LW 100 DM, beide orig. Commodore, Keyb. Casio CT 650 + Midi-Int. 450 DM, Marko Reine, Talstr. 9, 7000 Stuttgart 1

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Luxemburg! Mega-Club sucht zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft. Infos bei: Huot Jean, 103, R. des Pommières, L-2343 Cents, Tel. 423068, Lux.

Verk. Orig., komplett: Omega 39 DM, Imperium 39 DM, Neuronantrieb 29 DM, Powermonger 39 DM, zus. nur 120 DM, anrufen bei: J. Möller, Tel. 02191/82443

Suche dringend für Amiga: Superstar Soccer, Superstar Icehockey, Bubble Bobble. Schreibt an: P. Hübel, Am Weidenbusch 15, 5090 Leberhausen 3

Tausche und verkaufe Amiga-Soft. Habe viel Neues. Schreibt an: PF 21, A-5120 St. Pantaleon

Suche A-500-Grundgerät mit Viruskiller + HF-Modul ohne Viren. Bitte bis zu 500 DM. Tel. 0353/3500, ab 18 Uhr

DCD is searching for cool Members. If you are interested: Tel. 05603/6137

Amiga Joker 11/89 bis 3/91, Power Play 1/90 bis 1/91, Amiga Spezial 2/87 bis 3/91 und ASM 12/88 bis 3/91 St. DM 1,50 zu verk. Tel. 02161/641224, ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Listen an: Arnsgr. Hofmann, Fasenweg 11, 6719 Rüssingen, Fast.

Tausche Midwinter, Interphase gg. Dragon Wars., Their Finest Hour, Power Monger, Chaos Str. Back, Monkey Island. Tel. 02641/24192, Jörg, 17 - 19 Uhr

Tausche Emelyn-Hughes-Soccer gg. Monkey Island. Suche Sim Earth und Railroad Tycoon. Tel. 02134/32273, bitte nur Orig.

Verk. Test Drive 2 + 4 Zusatzdiskette 1. 190 DM, staniac Mansion 1. 50 DM, Blue Angels 1. 40 DM, Soy vs. Soy 1. 30 DM, Amegas 1. 10 DM, Hard Drivin 25 DM. Tel. 02106/80635

Suche Tauschpartner. Tel. 05248/7695, Markus oder 05248/7445, Monika

Suche def. Geräte, joyst. usw., schickt an Thomas Wawrik, Moorweg 10, C-3607 Wegeleben, Porto wird zurückgeschickt.

Suche Wolfpack, Op. Stealth, dt., Maudit 151, Panza Kick, Fatal Heritage, dt., Druckerfreier 1, Star SG-10, ab 19 Uhr. Tel. 030/4029510, Nur Orig.-Spiele.

Verk. Kings Quest 120 DM, Pool of Radiance 50 DM, Suche KQ II, Immortal, KQ IV und Speedball. Delbol Axel, Fabelstr. 23, 5880 Lüdenscheid, Tel. 0235/514714

Suche zuverkauf. Tauschpartner. Liste an: Thomas Meier, Tannbergstr. 7, CH-6214 Schenkon-Schweiz

Verk. Orig. Ops up mit Bedienungsanleitung, orig-verp., fast nie geb. zu 40 DM, David Henry, Erftweg 16, CH-5412 Gebenstorf

Verk. T-Mod. A-520, fast unbenutzt für 40 DM, Sim City, 50 DM, Rainbow Islands 45 DM, Plantes 50 DM. Tel. 09131/44760 ab 18 Uhr

Verk. Rick Dangerous 2 für nur 55 DM, inkl. Porto + Verp., auch Tausch gg. Secret of Monkey Island oder Gameboy-Spiel. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk. Damocles für 30 DM. Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Verk. Deluxe Sound-Digitalisierer (Hard-u. Software) für A 500, 7 Mite, alt für 180 DM pro NN., statt 230 DM. Tel. 06222/50641, ab 20 Uhr

Stoffl. grave Digger searching for new Games. P.O. Box 196508 E. 8000 München 19, wirte soon, no Lamer, Loser

Data Becker-Bücher günstig abzugeben: Intern. Maschinensprache, Superbug, C für Einsteiger, Assembler-Buch (M&T). Preis VHS. Tel. 05221/64102

Achtung! Verk. Top-Orig.: Stadt d. Löwen, Turrican, Space Ace, Paradroid 90, Preis 40 DM St., alte für 150 DM. Tel. 0211/7009624, Uli, D'oro

Verk. Spiele (quer durch den Garten). Durchschnittspreis 35 DM, keine preiswerte, vor allem neuere Spiele. Tel. 030/261371, vor 19 Uhr

Dingend!! Sucht Sword of Sodan. Zahle absoluten Höchstpreis. Angeb. an: Alex, Tel. 07152/47250, ab 19 Uhr

Biete edle Second-hand-Orig., unbedingt Grätschen anfordern. Sie wollen doch nichts verflumen, oder? Tel. 0711/572227, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Rollen- und Strategie-spiele. Call: Holger Richter, Bahnhofstr. 4, 5323 Flammersfeld, 100 % Antwort

Kaufe Orig. Rollenspiele, zahle bis 40 DM, schickt eure Listen an: J. Fink, Erlengweg 33, 5202 Hennes-Sieg, Tel. 02242/82313

Tausche Operation Stealth kompl. dt., Great Courts 2 gg. Powermonger, Loom, Populous, Red Storm Rising, nur Orig. + Anl. Tel. 02134/33958

Suche zuverlässig. Tauschpartner für Amiga-Soft. Liste an: Jan Spilker, Am Rotkamp 14, 4834 Harsewinkel

Verk. A 500 + 1 MB + 2. LW + Farbmon., 150 Disks + Boxen + Literatur + Joysticks + viele Zubehör an Meistbietenden. Tel. 02309/73256

C64/128

PD-Soft - Die Alternative zur Raubkopie. Liste auf Disk für 1 DM RP. Schreibt an: R. Karies, Lönsring 15, 2105 Seveland 2

Verk. Orig.: Blubb (Atomix-War), Disksorter 64, Vokabeltr. für 10 DM, Info: 60-Pf-Marke an: Christian Gräfe, Sieker Landstr. 133, 2070 Großhansdorf

Verk. C64, Floppy, Drucker, Disketten und Zub. für 650 DM. Tel. 02243/6872

Power 65. Das neue Magazin auf Papier für den C64. Info gratis bei: Oliver Götz, Flößerstr. 1, 8616 Oberhad 2

Verk. Ghostbuster u. Eidolon jeg. 30 DM, Pub Games (Billard, Dart usw.) u. J. Graffity Man 30 DM, Marco Ruhland, Wilhelmstr. 41, 7313 Reichenbach-Fls

Verk. X-Out, Ultima 5, Pool o. Radiance, Coursette, Drucker, Moorweg 10, C-3607 Wegeleben, Porto wird zurückgeschickt. Tel. 09832/7140

Suche dringend auf Disc C64 Doomark's Revenge und/oder The Eye of the Moon. Uli Betz, Schwellenhalde 14 b, 7410 Reutlingen 1

Verk. C41-Datasette + Disk-Cassetten + Joysticks + Orig. Giga-Cad + Buch + Floppy (gratis, def.) VB 200 DM. Tel. 0211/153263, ab 18 Uhr

MC Connex möchte verk., und zwar sein: C128 mit 1571 und 50 Disk- und Orig.-Spielen mit Lösungen. VB 500 DM. Tel. 05205/4937

Schweiz! Verk. C64 mit allem Zub. für 1000 sfr. oder 1250 DM, Anli Ledergerber, Staatsstr. 85, CH- 8988 H'reux

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker SP 180 V + 7 Orig. SP + Resettisch + mehrere Disk-Zeit-schriften, 120 Zustand. VB 850 DM. Tel. 06372/1658 (80 Disk + Box)

Verk. C64 mit Farbmon., Floppy, Datensette, Drucker, 70 Disks, Joysticks, Maße und Orig., komplett nur VB 850 DM. Tel. 04971/7804, ab 18 Uhr

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Reset + Joysticks + 30 Disks + Diskbox + Locher für 250 DM, Tel. 0521/206156 Dinox

Verk. kaum geb. 1541 II für 210 DM. Verk. def. und solche intakte Platten für 151 C / 1541 I. Tel. 07063/366

Verk. Commodore-Datasette 1530 für C64/128 gg. Gebot. Verk. auch Revis + Leaderboard GG (Kassetten): Frank Johne, Parkstr. 15, 8046 Garching

Verk. C128, Farbmon. 1084, LW 1571, Datensette, Drucker, Software, viele Spiele und Anleitung, Lit., 64'er 4/89 - 1/91. Tel. 0721/402591, Timo

Verk. 1541 II für 100 DM + Porto u. Verk. Tel. 06721/42332 Salscha. 20.00 - 21.00 Uhr

Schweiz. Suche nur neueste Games auf C64. Schickt Liste an: Domenico Stassola, Spierliweg 3, CH-8052 Zürich. Nur tauschen.

ARTIFOX, SKYFOX II, MTF, Night-Raider, Arco des Captain Hood, Patton, Rommel, Hard-Ball, Flying-Shark, Centurios, alle 130 DM, C-64, Tel. 011/7151905

ADIDAS-Champion-SOCCER für 30 DM. Melde euch (16 - 20 Uhr). Schreibt an: Markus Reitz, Lehner-Götz-Weg 6, 8000 München 82, Tel. 089/421941

Verk. Orig. DoubleDragon und Gauntlet für 30 DM + Anl., auch gg. Wings of Fury oder F19. Tel. 0511/615127/Gerd, P.S. Suche billig Game Boy!

Suche für C64 das Spiel Little Computer People. Zahle sehr gut. Schreibt an: U. Christensen, Klueser Weg 46, 2390 Flensburg

Verk. Orig. C64 / Disk: Galactic Game, Shogun, Jinks, X-Out, Haron, Questrom, Preis ab 15 DM VB, Tel. 02632/48786, Michael Romes

Sammlungsauflösung meiner C64'er Spiele. Nur Disketten. Schickt an: Klaus Cybula, Schlewigwer Str. 73, 2347 Süderbrarup. Bitte 2 DM RP.

Verk. wg. Systemwechsel für C64. Orig. Buck Rogers für 55 DM. Schreibt an: Martin Belker, Alte Dorfstr. 7, 2071 Rausdorf. Tel. 04156/6739

Verk. PD-Mag. Silents für 2 DM inkl. Porto. Thorsten Höller, Im Holle 7, W-5805 Breckerfeld

Verk. Orig. C64 (Disk + Cass.)-Spiele. Liste für 1 DM Porto bei Karsten Schneeklotz, Braunsdorf 15, 2430 Neustadt, suche R. Storm Rising auf Disk. Zum Tauschen oder Kaufen.

C-64 PD-Soft: 20 Disk beidseitig voll für nur 30 DM inkl. Porto. Nur Vorkasse! R. Karies, Lönsring 15, 2105 Seveland 2, 100 % legal

Verk. T-Mod. T-1, Oly. Chall. 2, Outrun, Super Chall., Tr. Field, Games, Set & Match, Tel. 036/512277 ab 18 Uhr

Verk. od. tausche o. Spielhefte. Habe auch X-Out, The Train, Maniac Mansion u. a., Jens Helms, Huttenstr. 15, O-5020 Erfurt, Tel. 02/20035

Suche Auflösung m. Codes von Zak McKracken. Verk. Wzball und Basil the Mouse-Detek-tiven. Preis nach VB. Tel. 0531/842217, Dirk verl.

Verk. Geos V.2 für C64, dt. Vers. Preis 50 DM, Mair Helmut, Böhmerwaldstr. 5, 8311 Krienwien-dorf. Tel. 08731/6872, nur per NN

Verk. C64 II, 1541 II, Disk-Box + 2 Joys, Spiele (1 Jahr alt), VB 450 DM. Tel. 089/8713664

Suche Sim City, Hostage, Populous, Budokan, Die Hard, bitte alle Spiele + Anleitung. Schreibt an: Siggi Falkner, Hotel Lärchenhof, A-6416 Obsteig

Verk. C64 mit vielen Orig. Games + Floppy 1541 für VB 370 DM, m. allem Schuß-Wieß-T-Mod. für 400 DM, Bernd Breucker, Im Löhken 54, 4355 Waltrop

Suche Commodore-Drucker MPS 801. Tel. 05774/254

Verk. Orig. Jagd auf Roter Oktober mit Anl., leider ohne Verp. 20 DM, Jan Lehmbeck, Jacob-Behrmann-Weg 26, 2081 Tangstedt

Verk. C64, Floppy 1541, Supergrafikkuch, Joystick, 40 Disketten, FP 300 DM, Druckerinter-face für PC-Drucker an C64, FP 300 DM. Tel. 05181/81412, Peter

Tausche Oll Imp., Kick Off II, Leonardo, Ver-meer, Sprite Maschine 64, Je ein Spiel gg. ein Gameboy-Spiel. Tel. 05105/8782

Verk. Orig. SimCity 2000, Kick Off II 30 DM, Test Drive II m. Carddisk 40 DM, Mega-Pack II 32 DM, Hostages 20 DM. Mehr a. Anfrage. C64 II, 1. Jahrgang, 100 % o.k., 190 DM. Tel. 08161/92461 (Martin)

Suche: Power at Sea, Patton vs. Rommel, F-14 Tomcat, The Stole a Million, Up Pariseque, Jet Combat Simulat., U. Thies, Neikenweg 29, 5308 Rheinbach

Verk. Orig.-Cass: X-Out, Rainbow Islands, Speedball; verk. Disk Shoot'em up Construction-Kit, Legacy of Ancients, Tel. 0421/890322

Anfänger sucht Tauschpartner. Suche brand-neue Games. Schreibt an: Klaus Cybula, Schle-wiger Str. 73, 2347 Süderbrarup/kaufe auch.

Verk. Orig.-Spiele für je 25 DM: F-14 Tomcat, Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Bird's Tale I, Star Flight, Oil Imp., Tel. 05190/6285

Verk. Orig. VHB: Pirates 39 DM, Hillfars 35 DM, The Bard's Tale II 30 DM, Apollo 25 DM, Tel. 06253/7618

Suche Anl. dt. zu Heroes of the Lance, auch Kopie. Verk. Ballistik: 20 DM, Tel. 02254/5901, Bastian Mi-Sa

Verk. C128 D mit 50 Disks. Oliver Kübler, Hülmsstr. 3, W-7960 Alendorf, Tel. 07525/8442, Preis 600 DM VB

Summer-Camp für 30 DM und X-Out für 25 DM zu verk. Tel. 09273/8143, Klaus, ab 18 Uhr

Die optimale Sport-Simulation. Setz dich i. d. Sully deines Pferdes u. hol den Sieg, 100 % Assemb., Super-Scrolling + Animal., nur 20 DM. Bauer, Rückerstr. 47, 8440 Straubing

Verk. C128 D + Color Mon. + 2 Joysticks + Mouse + CP/M-Modus-Vers. + Geos + Orig.-Spiele + Diskettenlocher + Reinigungsdisk + Lit. + Fig. VB 1900 DM. Tel. 05174/23731

Verk. für C64: Bozuma u. 6-PAK (Enduro R), Paperboy, Ghost'n G. usw. nur C64 II. Tausche eins der Spiele auch gg. TV-Sports Foot-ball. Tel. 07141/57110

Suche Angeb. und tausche für C64, habe Games wie Kick II, Dragon Breed, Turtles, Wings of Fury. Schreibt an: Björn Müller, Römstr. 1, 7630 Lahr

Suche Anl. für Silent Service C64, auch Kopie. Sven Rothmann, Im Seeblick 32, 7630 Lahr

Tausche und verkaufe PD-Disks C64. Liste von Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70. Bitte RP 14 DM oder eure Liste.

Verk. orig. Intern. 3-D-Tennis, J. Nicklaus Golf, Komplett-Schreibgerät, für je 30 DM. Jens Krauß, Solinger Str. 12, 3540 Korbach

Power 64 * das neue Computermagazin auf Papier für den C64 mit Programmdiskette. Info gratis bei: Oliver Götz, Flößerstr. 1, 8616 Oberhad 2

Suchel Golden Axe und Oll Imperium. Zahle 20 - 30 sfr. pro Spiel. Rudi an Dennis Schluchter, Tel. 031/525430, Bern/Schweiz

Verk. viele C-64 Spiele. u. A. Forgotten Worlds, P-47, Dan the Trolls, N. Sea Inferno, W. C. Soccer Italia 90 (Disk). Preise: 10 - 30 sfr. Tel. 054/53392

Suche Westeland mit Anl., zahle bis zu 50 DM, schreibt an oder ruf an: Sascha Digg, Am Fäunchen 7, 5168 Niedrigte, Tel. 02474/1536 (Bittler)

Verk. C128, 1571, Prowrite, Interface Star NL-10 an 128er, EXOS V3, Joystick, Disklocher etc. NP 2000 DM für 900 DM. m. Mohrmann, Böhmerweg 11, 3032 Dorfmark

Verk. C-128, Floppy 1541 + Star LC 10-C für 500 DM, Spiele ab 1 DM. Geos 30, Zub. ab 10 DM, ASM, Happy ab 1 DM. Liste: C. Hirte, Garfenstr., 8421 Mindeletten

Verk. C128, Floppy, MPS 1230, Floppy 1571, 5 Orig. Spiele, Geos, Geo File, Maus, Disks und Boxen. Angebote an Tel. 05207/4742

Verk. die Spiele: The Race (8 DM), Operation Hammer, The Sileskos: Computerspiel. Tel. 05671/4446, Andy, Bin nicht immer zu Hause.

Verk. Magic Disk & Game on je 3 DM, sowie 64'er Henne je 3 DM. Tel. 04674/237, fragi nach Heffe

Suche Expansion-Kit 1 für Laser Squad C64, Disk. Tel. 04542/87294

Verk. C128 + Floppy 1541 + 50 Disk + Box + Originale + HB + Joystick 750 DM. Tel. 04731/37088 ab 20 Uhr. Dennis

Verk. C64 C + Floppy 1541 + 2 Datensetten + SW-Fernseher + Cartr. + Spiele. 3 Jahre alt, 700 DM VB, Marco Späth, Anten-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing

Suche Komplettlösungen von Kentilla, Sorcerer of Claymore Castle und Grab des Pharo, verl. nach Michael Dietze unter Tel. 089/3515530

Suche Invent. Transworld, Hostages und Turrican. Nur Orig. Nur Disk. Zahle bis zu 30 DM, dringend. Tel. 05322/82179

Mon. Commodore 128 D zu verk. VB 250 DM, Tel. 02261/65017 von 15 - 19 Uhr täglich

Verk. Orig. Champions of Kryn, 35 DM, tauche auch gg. Gameboy - Spiele wie Kwirk, Final Fant., o. Sokoban. Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen

Das darf doch nicht wahr sein, hat denn niemand "Police Quest" für den 64er? Steve Heinemann, Dannenbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Verk. C64 + Floppy 1541 + Monitor 1802 + 60 Disketten u. 2 Boxen VB 550 DM. Tel. 02102/51260, Jan

Verk. Commodore 128 D mit Mon. Philips 8902 + Drucker SP 180 VC von Seikosha, für nur 1300 DM + Zak Mcracken. Torsten Zirfas, Tel. 02688/8355

Verk. Ultima V 25 DM. Curse of the Azure Bonds 25 DM, Burnstribing 17 15 DM, Diamond-Maker Plus 35 DM, alles Orig. Tel. 02662/6455

Private Kleinanzeigen

C64/128

Hallo! Habe neueste Spiele für den C64. Wenn du Interesse an neusten Spielen hast, ruf an: Tel. 04861/5213 Björn

Verk. Drucker Typ 8010 Printer 6325 für 150 DM. Sven Grünau, Allee d. Kosmonauten 191, C-1140 Berlin

C128 D + 4 Joysticks, Lit., Diskettenmagazine, Final Cart, 3 1/2" und Sonderhefte zu verk. VB 600 DM. Tel. 0521/70314

Supergünstig! Verk. C64-II, 1541 II, 30 Disks, Diskette, 2 Joysticks, 3 Bücher, alle 100 % o.k., nur 1,5 Jahr alt, 350 DM. Tel. 06408/7718, Daniel

Verk. 128 D + Farbmon. 1802 + Box über 30 Orig. alle dt., + leere Disks, alle nur 7 Mte. alt und nur für 1200 DM. Tel. 07392/3758, fragt nach Sergei

Der 64er lebt! Verk. und Suche Tauschpartner für neuste Software. No Lammers. Write to: Jens Stephan, nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogt.

Verk. folgende 3 Orig.: Golden Axe, E-Swat, Turtles, Einzeln je 30 DM. Spiel kompl. zu 90 DM. Tel. 06421/42810, Thomas

Suche C64-Orig.-Spiele auf Disk, z.B. Elite, Für Galaxy suche ich S. Mario + Kwik - Puzzle (lebo). Nur bei relativ günstigem Angebot anrufen. Tel. 06141/94870

Suche Orig. Wild West World, Krone 2, Dino Wars, Lemmings, Buck R., Secrets of S.B., Conquer, Ultima 6, Monkey Isl., B.A.T.I., Bad Blood, Bloodydy Rall, Tel. 07502/4511

Hilfe! Suche dringend die Speicherweiterung für den C128/64. Angeb. an: Tel. 0821/552824, ab 16 Uhr, Stephan

Suche dringend preisgünstige Floppy VC-1541 II für C-64 mit Po-Soft. Biete bis ca. 150 DM, nur gut erhalten. An Michael Tel. 0337/6183323

Biete Public-Domain! Gegen 1,50 DM Informationen anbieten bei: Martin Kug, Landwehr 1, 4230 Wessel, auch Postspiel

Verk. C64-Orig. Midnight Res. Untouchables, Turrican, Lords of Doom, Lars Kroker, Rehagen 1, 2401 Gr. Gdnau, Spiele, 20-25 DM. Tel. 04509/1094, 100 % o.k.

Verk. Orig. Kick Off 2, 30 DM, Eye of Horus 20 DM, Shadow Warriors 30 DM, usw. 70 DM, 100 % o.k., Tel. 06453/7477, Andreas, ab 17 Uhr

Verk. C64 II, Floppy 1541, Mon., Drucker, Datenset, HB, Joysticks, Spiele, VHB 850 DM. Tel. 04403/58577

Suche Tauschpartner mit guten Spielen für C64 (Disk), schreibt an: Ronny Schickel, Auenweg 2, O-8122 Radebeul 2, Tel. 0337/51/74690, ab 16 Uhr

Suchen guten Tauschpartner für C64-Software. Angebote an: Rado Palla, Rybna Brana 1, CSFR-81101 Bratislava

Suche Lösungen zu Knightmare. Verk. Piratenkarten (70 Pf. + 1 DM RP). Schickt an: Maik Bumister, Dahmsstr. 3, W-2410 Mölin, Tel. 04542/4304

Verk. Floppy 1541 (weiß) Tel. 089/7231708

Ges. auf Dick C64: Chair-Cheat-Prog. f. Bard's T. I. II, Might & Magic + I. II, Dragon Wars, Hilsfar, Iron Knight u. a., Heinrich R. Arenz, Burgstr. 13, O-9000 Frankfurt 1

Suche für C64-Spiele: F-16 Combat-Pilot, Buck Rogers und Mig 29. Fulcrum: Bitte schreibt an: Christian Tumena, Linweg 16a, 2805 Stuh 4 oder Tel. 04221/30620

Gratikfähiger 9-Nadel-Drucker für C64, 128 u. 16, C16, 116 für 250 DM (Seikosha SP-180 VC), Gernot Luffert/Lengacherstr. 228, 5000 Köln 60, Tel. 021-5992974

Suche Tauschpartner für C64, jeder der mir schreibt erhält kostenlos meine Liste. Habe: X-Out, L. to Kill, R. D. I. II, Ninja usw., schreibt an: J. Schmidt, Verdenerstr. 51, 2807 Achim

Suche C64-Orig.-Games! Liste an Stefan Löffler, Nußroferstr. 53, 7770 Überlingen

Wg. Systemwechsel C64, Floppy 1541 II, 100 % o.k., Transworld, Pirates, Oil Imp., Epyx 21, Epyx Action, Bobo, Rainbow Island und andere. VB 670 DM. Tel. 07159/7890, ab 18 Uhr

CH - verk. Spielemagazin auf Dick "Game On" Nr. 12/88 - 3/89, 9 - 12/89 + 3-5/90 mit Orig.-Verk. zu je 3,-, 3,-, 0,52/1277, Drees verk., ab 18 Uhr

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. California Games für 20 DM + Anleitung. Tausche auch gg. andere Spiele. Tel. 089/711696, bei Martin Madalec

Verk. das Orig.-Spiel Die Fugger für 10 DM, zwei C64-Hefte für 6 DM (11/50, 1/90), Tel. 07159/5700, Andi verl.

Suche für folgende Spiele: Dragon Wars, TV-Sports Basketball u. Rocket Ranger, VB, nur Orig. Tel. 05971/81540, fragt nach Carsten

Verk. Hardcopy-Modul für 30 DM, Simons Basic-Modul für 15 DM, und 2 x 8-KByte-EPROM für 15 DM, usw. 50 DM. Tel. 03535/3500, ab 16 Uhr

Suche Floppy 1541 für C64, mögl. preiswert. Angeb. an: H. Wittig, Reinhardtsbrunner Str. 84, O-5800 Gotha

Verk. für C64: M. United, Foxs Fights Back, Graffiti Man, Gunship, Ghouls'n Ghosts und Heatwave (Nebulus, Zynaps etc.), nur Orig. Tel. 04121/62990

Suche für C64-Disk: Rings of Medusa, Dragon Wars und andere Rollenspiele. Andreas Wollny, Hängelweg 5, 4440 Rheine 1, Tel. 05971/2478, ab 18 Uhr

Suche die Spiele: Transworld, Sim City, biete für ein Game die Orig.-Spiele Dragon Wars oder Oil-Imp. Tel. 07254/1220, Michael verl.

Verk. Tausche: Elite, Roadwar 2000, Mask of Sun, Deadline, S.E.U.C.K., suche: Medusa, Dem. Winter, Rockstar, Zombie, etc., Tel. 069/5971494

Verk. C 64 II + 1541 II, 40 64'er Magazine, 5 Bücher, 100 Disketten. Preis nach VB, Markus Linewer, Unterwienberg 69, A-5230 Mattingen, Österreich

Verk. C64 + Mon. + Floppy 1541 II in die Zub., einmaliges andere Rollenspiele. Andreas Wollny, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Wer tauscht mein Orig. Captain America und mein Mask gg. Klax od. R. Dangerous od. gg. Rainbow Islands ein? A. Stockinger, A-4121 Altfelden 141

Kaufe Farbmon. Commodore 1802, Rainbow Island und das Hypra-Disk II-Modul. Daniel, 6305 Buseck 1, Tel. 06408/7718

Verk. Schneider Sprinter 180 und Maus sowie Orig.-Spiele und Zub. (Bücher usw.). Liste bei: St. Schubert, Severingstr. 21, W-1000 Berlin 42

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, div. Zub. 350 DM. Tel. 089/848557

Suche Tauschpartner C64, habe Games wie Double D, II, Courts, Ninja, Remix, Shadow Warrior usw., schickt Liste an: Christian Schmidt, Pionierstr. 20, 3510 Hann-Münden

** Sim City ** Verk. Orig. Sim City, 1 mal gespielt, wegen überraschenden Systemwechsels. Preis 40 DM. Tel. 07227/4334

Verk. C64-Orig.: Knights of Legend, Champ. of Kyrinn, Panzer Strike, etc. bei: Andrea Brami, Vesterhall 119, A-4431 Haidersheim

Verk. C64 + Floppy + Datenset + massig Disks + Software + Lit., usw., Spitzenpreis 450 DM, Tel. 0241/524534, Christoph, Freitag bis Sonntag

Verk. Dragon Breed 35 DM, Tusker 20 DM, Eye of Horus 15 DM, Orig., suche Action Replay Mk. 6, An Sven M., Bookhorn Weg 4, 2875 Gandersheim 1

Ich verk. Nordpower neu 100 DM und verk. C64/128-Software zwischen 10 DM bis 45 DM, nur Orig., Tel. 05731/83236

Suche: Orig.-Anl. für Elite dt. mit Tips, Orig.-Games wie Pirates, Zak MC Kracken und Sim City. O. Heidemann, Bersarinstr. 30, 1030 Berlin, nur Umgebung

Verk. C64, 2x 1541 + 2x Grönung, 150 Disks, viel Zub., für 450 DM. Ch. Jugosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren

Suche Tauschpartner für C64-Software. Habe z.B. Total Recall, Marc Crime T. usw., schickt eure Liste an: Wolley Dietrich, Lindenstr. 7, A-4614 Marktrecen

Zak MC Kracken, wie macht man Feuer in der Höhle v. Seattle? Suche außerdem Player Manager, Tausch gegen ??, Tel. 0201/663745 Dormann, Pinzengegen 58, a. 4300 Essen 11

Suche Tauschpartner für C64. Habe neueste Software (u. a. Rollenspiele), Christian Oberleitner, Grillparzerstr. 12, A-8010 Graz, 100 % Antwort

Wer verschenkt oder verkauft billige Floppy für C64? Bitte Tel. ab 16 Uhr, Leipzig / 4115488, Uwe verl.

Private Kleinanzeigen

Suche Spieletauschpartner. habe Lösung für Maniac Mansion dt., schreibt an: W. Gronus, Wientalstr. 27, A-3011 Purkersdorf, nur für Österreich

Suche Glücksrad in der dt., zahle bis zu 20 DM, ruf an, Tel. 02449/1371, fragt nach Holger, erst ab 15 Uhr

Suche Komplettlösung für Maniac Mansion. Tel. 05224/5593 bis 18 Uhr, oder schreibt an: Oliver Bader, Wörderbrunnstr. 10, 4404 Enger

Suche Tauschpartner für C64-Games. Bin 100 % ehrlich, schreibt an: Fuchs Ewald, A-8271 Bad Waltersdorf 45, Austria

Verk. Vendetta 30 DM und Tiger Road 20 DM für C64, beides Orig., erreichbar von 15 - 17 Uhr, schreibt an: Oliver Wellhoffing, Buchenweg 3, 4516 Bissendorf 1, Tel. 05402/3577

Tausche Zak und andere Orig.-Spiele gg. Maniac Mansion u. a., Adr. Klaus Boer, O-2560 Bad Döberan, Str. d. Gemein. 28

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Freerzer und noch mehr. Maniac Mansion u. a., 500 DM, Torben Leiste, Tel. 05341/25165

Verk. C-64 mit Floppy, Büchern, Reset-Schalter und Orig.-Spiele, 5 Mte. alt, für 400 DM, Tel. 08153/8498

Verk. Sentinel World 35 DM, Dragon Wars 35 DM, Champ of Kyrinn 40 DM, Str. of the S. Blades 30 DM, Starflight 135 DM, Ultima 4 DM. Tel. 04137/7723

Super-Games. Orig. auf Kass. Bismarck, Krakout, Tomahawk, Desert Fox, Lucasfilm-Games, Infiltrator, Konflikte, je 10 DM, Tel. 0711/4202188

Verk. C128 D, X-Out, Inner Space, Stifflop & Co., Legend of Black Silver, Edelberg, Giga-CAD + Print-Modul, 40/80 Zeil., Kabel, 64er-Soft extra, Tel. 09832/3140

Verk. C128 mit Datenset, 2 Orig.-Games und noch einiges. Tel. 06105/44245

Verk. Wintergames 15 DM, Thunderbirds 15 DM, Lizenz zum Töten 15 DM, Maniac Mansion 25 DM, Robocop 25 DM, Test Drive II 25 DM. Tel. 08031/50921 Tobias

Suche dringend eine Komplettlösung für Ultima V. Wie komme ich in die ABYSS? Auch Karten + andere Tips sind willkommen. Tel. 08364/8202, ab 19 Uhr

Verk. jede Menge Software. Von alt bis neu. Bei: Peter Samrak, Edisonstr. 50/5, A-9020 Klagenfurt, Austria

Suche Silent Service, War in the South Pacific, Panzer Strike, Stealth Fighter und The Train, Bard's Tale 1, 2, 3, Tel. 06861/72632, Florian

Suche Tauschpartner für C64, 200 % Antwort. Matthias Pieper, Hauptstr. 64, 7630 Lahr 11

Suche zuverl. Tauschpartner für neuste C64-Sachen. Demos + Tools. Abends: 04503/3234, Oliver

Löse Mega-Orig.-Sammlung im NW von über 2400 DM auf. Auch Tools wie Burnstribler. Abends: Tel. 04503/3234, Oliver

Suche dringend das Spiel Tetris auf Disk und zuverlässige Tauschpartner. Für C-64 I. M. Fusch, Alandweg 48, 3000 Hannover 1

Suche Tauschpartner. Habe: Ninja Remix, Champ. of Kyrinn usw. Schreibt an: Manfred Heinrichs, Benslawerweg 25, 2987 Großheide 2, 100 % Antwort

Verk. Zak MC Kracken, Glücksrad, Quiwi, Drachenwelt, Maniac Mansion, Orig.-Disketten. Angeb.: Stefan Kreft, Potsdamstr. 3, 4930 Detmold

Verk. C64, Floppy 1541 + 2 Joysticks + 3 Orig.-verk. Spiele + Diskettenbox. Yann Diesinger, Carrelweg 51/40, A-1210 Wien

Was kann helfen? Ich habe mein Code Wheel zu BT 3 verl. T. Neunherz, Otto-Seeger-Str. 60, O-1800 Brandenburg

Suche dringend Software. Schickt eure Listen an: Ulrich Stuhmann, Theklaer Str. 138, O-7042 Leipzig, tausche oder bez., 100 % Rückantwort

Verk. Orig. C-64 Soft: Lords of Doom, Dragons of Flame, Flimboy's Quest, Tiebreak Tennis, alles Disk., + Turrican + andere Tapes, Ulrich Müller, Tel. 07681/7495

Turrican, Rick Dangerous, Rings of Medusa, Turbo OutRun + Battle Chess, Soldier of Fortune, Bad Cat, Savage, Orig. je 25 DM. Zahren, Lamberstr. 66, W-5143 W-Berg 4

Verk. C64 + 1541, Preis nach VB, günstig, Tel. 0711/837618, Umut

Private Kleinanzeigen

Verk. C64 + Floppy 1571 + 2 Netzgeräte + Grünmon. + Datenset + Joystick + Bedienungsbbh. + viel Software + Diskbox. Tel. CH-06192199180, 800 sffr.900 DM.

Verk. C64 II + 1802 + 1541 II + 130 Disks + Lit. + Abdeckhaube, Box, Joystick, Mask, Geos, TV-Mod., alles in einem guten Zustand, für 620 DM. Tel. 02161/662515

Verk. Orig. Katakis, The Train, Indorsports, Combatschool, Daley Thompson Olymp. Challenge, suche Tauschpartner (schicke Liste). A-4981 Reichersberg 140, Thomas Schönberger

Verk. neuste Orig.-Games (Disk): Wicked 20 DM, Steel Eagle 20 DM, Zoom 20 DM, Bozuma 20 DM, Kass. Fiendish Freddy's 15 DM, A. Korn, Klosterstr. 20, A-2385 Zingst

Suche Infocoms Sorcerer für C-64, sowie A Mind forever Voyaging für Amiga. Zahle sehr gut. Tel. 04621/4469 nur Wochenende

Suche für C-64 preiswert MK 6 oder MK 5 Professional. Angeb. an Rene Goldhammer, Neue Str. 43, 07421 Abberode, Tel. Abberode 200

Suche zuverl. Tauschpartner für C64, jeder der mir schreibt, erhält kostenlos eine Liste. Schreibt an: Bernd Eickelmann, Wannenstr. 53, 7730 VS-Schwenningen

Verk. C64-Orig. (D). Zak MC Kracken 30 DM, Neuronama 30 DM, Pool of Rad, 40 DM, Airline 10 DM, Tass Times 15 DM, Def. of the Crown 20 DM, Tel. 0621/673755 (nur Fr. - So) Markus

Verk. C1280 + Mon. 1901 + Orig. Spiele + Lit. + Protekt + Flightsim + Joysticks. Tel. 0551/793742, 17 - 18 Uhr

Verk. C128 + Floppy + Drucker Seikosa SP 180 VC + 190 Disks + Maus + 1 Joystick + Originalrechner, im Raum Köln-Bonn, für 800 DM VB, Tel. 02254/4252

Verk. Orig.-Disk Red Storm 8 30 DM, The Games, 30 DM, Mystery Space Adventure 25 DM, Golden Disk 2/91, 15 DM, 64er Sonderhefte, Adventures, Tel. 05121/34635

Verk. Kick Off 2 Rising, Projeklet, tausche gg. Sucke Red 2, Curse of A. B., Buzz Rogers (Orig.), Thomas Schlottke, Kaiserstr. 9, 6751 Wartenberg-Rb., Tel. 06302/4713

Tausche Italia 1990 und Manchester United gg. Int. Soccer Challenge und Tie Break. Tausche nur in Hamburg. Tel. 040/342047, Tel. bitte nur von 15 - 16 Uhr

Verk. C128 + VC 1571 + Drucker Seikosa SP + Final Cartd. 3 + Datenset + ca. 130 Disks + Lit. + VB 850 DM. Nr. 1800 DM. Tel. 08141/20292

Verk. Orig. Platoun, Apollo 18, Pirates, Gunship, Ultima 5, Red Storm, Rising, Projekt Firestart, Bards Tale 3, zu je 20 DM, Tel. 030/7462647, Andre Fuchs

Suche Tauschpartner. Habe Weltris, Chase HQ2, Creatures usw., schickt Liste an: Daniel Spielges, Jägerstr. 13, 4811 Oerlinghausen

Verk. Orig. Zak Mac Kracken, Curse of Azure Bonds u. a., Liste gg. RP, bei Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach

Suche dringend einen günstigen Monitor für C-64. Biete bis ca. 250 DM. Jena - 00378/25335

Verk. Orig.-Spiele (Cass.) Liste gg. RP, z.B. Winter, Summer, Worldgames, Capt. Blood etc., Gabriela Gosznik, Immenkoppl 41, W-2000 Hamburg 63

Suche Tauschpartner für C-64-Disks. Habe Zak MC Kracken, Maniac, Pirates, N. 2. Story etc., schick. Liste, Vanager usw., Write to: M. Panes, Schulstr. 61, 4053 Jüchen 7, Gierath

Verk. billig Public-Domain-Soft für C-64. Liste gg. 150 DM bei: Matthias Holtkamp, Isselstedt 5, 4236 Hamminkeln 1

Suche C64 mit Floppy, Monitor + ca. 160 Disks mit Spielen. Schreibt an: Stephan Thiemichen, Carl-Friedrich-Gauß-Str. 7, O-8900 Görlitz

Verk. Zak MC Kracken mit oder ohne Lösung. Tel. 02151/397110

C-1802-Monitor VB 150 DM, Star LC-10-Drucker C64/128, VB 180 DM, C128 D, (leichtdef.), VB 90 DM, usw. 295 DM. Tel. 06051/67357, 14 - 17 Uhr

Verk. Pirates, Oil Imp., Zak, Operation Neph. Man, Mansion, je 30 DM, Mega Drive Basketball, Alex Kidd, je 35 DM, Fantasy Star II 45 DM, Tel. 08232/1654

PD-gesucht! Tausche PD-Disketten 1:1, sendet eure Discs mit RP an: M. Kleinf, Pf 150350 C, 2800 Bremen 15

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Action Replay MK 5 + Datenset 1531 + 6 Orig.-Spiele + 120 Disks + 2 Joysticks für 600 DM. Tel. 02232/44790

Verk. für 5 DM: Fußball, Strammzack, 4 gewinnt, Wirtschaftsmanager, Spiel des Wissens (No Raubstol). Frank Kury, Blaswald 8, 7808 Waldkirch 2

Verk. C-64 + Floppy 1541 + 90 Disks + DiskBox + Action Replay: Cartridge + Zub. für 420 DM. Tel. 02443/4182

Verk. alle meine Magic Disk ab Ausg. 1/88 für je 5 DM. Habe auch die Dunkle Dimension mit Anl. für 15 DM. Tel. 0571/71651, ab 15 Uhr

Verk. C64 Orig. Ultima 3 + 5, The Eternal Dagger, Hilfsär, Championship Wrestling, Hanse, Quest 1 + 2, World Games für je 20 DM + NN. Tel. 0431/666418

Verk. Orip. X-Out 25 DM, Turbican 35 DM, Rainbow Island 30 DM, Roger Rabbit 20 DM, Soldier of Light 10 DM, Emerald Night 10 DM, Stein der Weisen 10 DM, ruf an bei: Daniel Schwenker, Tel. 02399/52234, nur Montags-Freitags 18 - 20 Uhr

Suche Geos 2.0. Biete 50 DM, suche auch geographische Drucker (mind. 640 Punkte). Angeb. an: Martin Lebermeier, Tel. 02114/180578

Suche alte und neue Games für meinen C64. Angebote an: Wolfgang Denelke, Bahnhofstr. 37, 4130 Moers 1, bitte nur Disk.

Verk. div. Orig.-Spiele für C64, z.B. Zak Mc Cracken, Maniac M., Turbican, B. Rogers, Ch. of Kryn, zw. 25 - 45 DM. Nähere Inf. unter: Tel. 07195/2210

Suche Fugger auf Disk f. 20 DM, suche Player Manager, biete bis zu 25 DM. Tel. 02723/72461, Stephan, ab 18 Uhr

Suche komplette Auflösung von Maniac Mansion und Zak Mc Cracken nur dt., zahle pro Auflösung 5 DM. Tel. 02171/30436, ab 17 Uhr

Verk. Zak Mac Cracken und Castle Master. Beide 100% o.k. Suche auch R-Type, Katakis, Preise nach VB. Tel. 0217/89146, Thomas

Verk. C128 mit LW und Commodore-Farbm., 0,5 Jahr alt, gebr. für 800 DM. Zu melden bei: Andreas Will, Bachstr. 19, 7519 Gondelsheim. Tel. 07252/86181

MS-DOS-PCs

Verk. Orig.-Spiele: z.B. Populous, 3.5" 50 DM. Thomas Zarski, Tel. 0931/274698, 8700 Würzburg

Verk. Starlight2, Space-Rogue, Sentinelworlds, Pirates, alles Orig. je 50 DM. Tel. 04444/1719, ab 19 Uhr, oder am Wochenende

Rise of the Dragon 55 DM, Larry III 45 DM, Wing Commander incl. Missions 70 DM, Wolfpack 40 DM, Star Control 40 DM, Light Speed 40 DM. Tel. 08141/72100

Verk. Schneider Euro-PC, integr. Diskettenl.w., Monitor, Mouse, Orig.-Softw., 7 Disk, 4 Bücher, Matthias Witt, O-2793 Schwenn, Lennalinee 3 (für 1000 DM)

Suche: Poweromeron, Sim Earth, Monkey Isl. dt., Speedball, KO V, biete: SS 2, Buck Rogers, Multiverse, Till Lange, Wahnachtstalt, 17, 5200 Siegburg

Verk. Orig.: Larry 2, Populous je 40 DM, H. A. Circuit, Kings of Beach je 35 DM, Micro Soccer 30 DM, Fast Break, Clock Spring, je 20 DM. Tel. 06074/3831

Verk. und tausche Software: meine Bildschirmkarte ist CGA, mein Club heißt Euro Soft, Reinhold Wolkow, Rothstr. 4, 6450 Edf., Tel. 07245/3241

Tausche, verk. und kaufe PC-Grp., Tanja Benz, Ilang 13, CH-9548 Matzingen, Schweiz, Tel. 0545/31324

Verk. PC-Orig.: Wing Com. Mission, KO 5, kerman, Larry 2, Star Flight 2, Sim City dt., u.a. Marco Schmidt, Bösumer Str. 22, 2248 Hemmingstedt, Tel. 0481/61895

Suche PC-Orig. Monkey Island, dt., VGA, Stellar, Falcon MK2, Nuclear War u.a., auch Tausch. M. Schmidt, Bösumer Str. 22, 2248 Hemmingstedt, Tel. 0481/61895

Biete: Starlight 2, Orig. Suche: PGA-Tour Golf, Tel. 04253/727

Verk., tausche, BT II 30 DM, SFI 40 DM, Loom 40 DM, Pop 40 DM, Alone 30 DM, WC 60 DM, u.a., ab 5 Stck. 10 % Nachlaß. Zak 40 DM, Gebhardt, Tel. 07520/6511

Suche PC-Games u. Anwendungen, nur Orig. Liste m. Preisvorstellung an: Lochner B., Rönnefeldt, Str. 2822, 8783 Hammelburg

Verk. Orig. Indy Adv., Police Quest II, Sim City, Pirates, Block Out, alle auf 3,5", St. 40 DM. Tel. 0423/4846

Verk. Schneider Tower AT für 2850 DM (NP 6000 DM) + VGA + 1 MB RAM + 1,2 MB + 20 KB-LW + Works + DOS, Tel. 08801/1244, Seesetter 6, 8124 Seeshaupt, F. v. Fraunberg

Verk. F15, Strip Poker II Plus 30 DM, Flight of the Intruder 55 DM, Interesse? Dann ruf an: Tel. 07191/57510, Peter Juno verl. Suche PC 4, KO 5 !!

Lightspeed 45 DM, Star Control 45 DM, Wolfpack 45 DM, Larry 4 45 DM, Meldet euch bei: Gerhard, Tel. 08141/72100, habe auch Amiga-Sachen

Suche PC-Orig. VGA, z.B. Rings of Med., Railroad Tycoon, Maniac Mansion, Secret of Monkey Islands u. a., Tel. 05251/76758

Tausche orig. "Hanser" für IBM-PC og. Orig. Spiel für 278a. Angebote an: Marc Blasig, Gröbmühlstr. Arma, 8060 Dachau, Tel. 08131/82016

Verk. / tausche: Sorcerer Lord, Zombi, Full Metal Planete, VB 20 - 50 DM, m. Porto, Tel. 0565/2202 ab 16 Uhr. Carsten, Suche Pool of Radiance, Railroad Tycoon u.a.

Verk. Orig. für IBM, King's Quest 5 (VGA) 85 DM, Mines of Titan, Third Courier, Barmages je 40 DM, Matthias 17 - 20 Uhr, Tel. 06741/8907

Tausche od. verk. Ultima 5 + 6, Lemmings, Wing Commander, Wolfpack, Pirates, BOP und a., nur Orig., Tel. 0511/736998, ab 18 Uhr

Suche preiswerten VGA-Mon. und AD-Lib-Karte oder Sound-Blaster für XT. Melden bei: Dirk Börner, Tel. 06033/65599

Verk. EGA-Karte 1 Jahr alt, Philips CM 8833, Farbm., + EGA-Karte NP 1000 DM, Preis: 670 DM, Tel. 07824/4218, suche auch preisw. Adapte-K.

Kick Off II 50 DM, Indi 500 - 400 DM, Star Control 45 DM, Alles Orig. Tel. 07022/78555

Suche dringend Komplettierung für Wasteland + Pläne, biete 50 DM für den Ersteinsteiger. Schreibt an: Frank Schultze, Bamberger Str. 24, 8640 Kronach

Suche Orig.-Spiele für PC, auch ältere Titel. Liste an: Klaus Heinen, Getreideweg 6, 5000 Köln 41

Verk. und tausche PC-Spiele: Budokan, PQ 2, The Three Stooges, Austerlitz, Capt. Blood, Dr. Dooms, Revenge, Berlin 45, u.a., Tel. 02697/1343, nach 16 Uhr

Suche Buck Rogers, Champions of Krynn, Populous, Ultima VI, Eye of T. Beholder, Pirates, biete: Full Met. Planet. 40 DM, Silent Service II 40 DM. Tel. 06237/7541

Verk. Orig.: 40 DM: Ishido, Silent Service 2, Monkey Islands, VGA, Lemmings, Spellcasting, Space Quest 4, suche Hardball 2. Tel. 07152/23849, Thomas

Verk. Orig. Wolfpack m. Anl. Peter Rose Baseball, Ultima IV, m. Lösung u. Anl. 50 DM, Indi 500 5, 25 u. Ghost'n Goblins, suche Viking Shield, Tel. 04956/3546 (Suche Tauschpartner)

Verk. Budokan 40 DM und Wing Commander 60 DM. Tausche Budokan auch gg. Secret Missions I und 2. Thomas, Tel. 0251/214833, ab 15 Uhr

Verk. und tausche: LL 2, FM 2, Elite, Microprose Soccer usw., zu je 25 DM. Tel. 02571/7219, suche: Face Off, Pirates usw., kaufe auch

Suche dt. Anl. für Empire, zahle 15 DM, verk. Railroad Tycoon 45 DM, Rainer Kress, Tel. 09922/5557 nach 18 Uhr

Verk. Schneider Euro-PC, Monochr.-Mon., Schneider HD 20 MB, m. orig. Software f. VB 1200 DM. Tel. 069/9503960

Verk. PC 801336 16 MHz, 2 LW, VGA-Karte mit Farbm., Epson LQ-850, 125 MB, 19 ms, MS-DOS 4.01, Top-Software, Preis VHS, Tel. 09631/5721

Verk. Orig. Lightspeed, Elvira, Savage Empire, Bards 3, Test Drive 3, Sec. World, Big Business, Crash Course u. a., suche Hard Nova, Muds u. a., Tel. 08634/5699

Verk. und tausche von Topsoftware: Monkey Island, 952 Ishido, Railroad Tycoon, Flight of Intruder, Pirates, Tank Platoon, Their Finest Hour, Loom, Zak, Carmen-Sandiego, Transworld, Indiana Jones, PGA Tour Golf, Tel. 09631/5721

Suche Games für meinen PC: z.B. Mechwarrior, Pool of R., usw. zahle pro Game bis zu 40 DM. Tel. 02135/47984 Oliver, F.S. Nur. Orig.

Suche und tausche Orig.: Monkey, Gretzky-Hockey, The Cycles, Buck, Fire & Forget 2 u.v.m., gg. Bargames, Adventure und andere Spiele. Tel. 07259/1720, Markus

Suche: Tank, Silent Service, II, Gunboat, Wolfpack, LHX, Fire Brigade, Second Front, Panzer Battles, Life & Death, Ulf Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Suche: Inside Trader, The Train, PHM, Pegasus, Jet Fighter, Defender of Rome, Abrams, Battle Tank U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach, no Tel.

Habe: Wings Com. + Miss. Disk, Infestation dt., SimCity dt., Cadaver dt., Future Wars dt., Suche: Buck Rogers, Star Trek, Island, VGA, Spellcasting 101, Tel. 07082/7363

Verk. Ghostbusters II 45 DM, Monowalker 40 DM, außerdem eine 3-tasten-MS VHB 60 DM, für PC, Jens Matschke, Ost-Str. 48, 4830 Gütersloh

Verk. ältere Spiele (IBM-kompatibel), z.B.: Asterix, Saboteur II, Prohibition und v.m. für nur 10 DM das St., Tel. 0611/565290

Verk. Monkey Island 60 DM, Summer Challenge 30 DM, Full Metal Planete 25 DM, alles Orig. inc. Verp., Tel. 05461/64118, ab 18 Uhr

Suche Orig.: Sim City Carth, Transworld, Lemmings, Ultima 6, Silent Service 2, Verk. o. tausche Monkey Island, Tel. 02434/2727, Stefan ab 14 Uhr

Verk. Orig. Silent Service 2 für MS-DOS-PCs für nur 65 DM. Tel. 02373/62341, ab 17 Uhr

Verk. AT 386 SX 16 MHz, 2 MB + VGA-Mon. + 16-Bit-Karte 1 MB, + 40 MB-Diskette + 5,25" + 3,5" Zoll-Floppy + Soundblaster-Games-Port + 2 Joyst. + Orig. Soft. Tel. 02234/58200

Verk. Wonderland 5.25", Preis VB, Bad Blood, Lightspeed, Omega Orig. Space Rogue, Flind, Str. 089/228353

Suche Tips u. Anleitungen für 688 Sib., Lost Patrol, Carrier, Airborne Ranger, Silent Service 2, F-16, F-19, Team Yankee, G. Heim, Dorchester, 36, CH-4528 Zuchwil

Kaufe PC-Spiele aller Art, nur Orig. Angeb. an: Martin Neubauer, Marktgasse 9/10/6, A-1100 Wien

Verk. Railroad Tycoon 50 DM, Monkey Island 45 DM, Starfl. 2, 40 DM, Silent Service 2, 50 DM, Legend of Faerghall 40 DM, zus. 200 DM, Tel. 06223/1811

Verk. Profex XT mit 20 MB Festplatte, Hercules-Card, Mon., 640 KB RAM, 5,25" u. 3,5", Floppy u. Coproz. + Joyard, 1700 DM, Tel. 09547/6484 Stefan

Verk. PC-Orig. Loc. 55 DM, 50 MB Harddrive MR33 + Cont. WD 1003 NP 980 DM für 650 DM, suche Orig. Finest Hour, Wing Commander, Michael, Tel. 089/188369

Suche günstige Software für den PC. Aber bitte keinen Schrott! Ruf einfach an: Tel. 07748/2022, oder schreibt an: Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3

Hercules-Mon., bernsteinfarben (Addons), ca. 1 Jahr alt, für 120 DM verk. nach, Matias, Tel. 0561/26346

Suche Personal Composer für meinen Syntex, Biete Super-Spiele zum Tausch. (Nur Orig.) Philipp Herz, Erlenweg 1, CH-6314 Unterräger

Verk. Pirates (3.5") für 45 DM oder tausche gg. Cadaver oder Space Quest 4. Tel. 07935/8579, nur PC

Verk. Amstrad PC 1512 + LW + Drucker, + CGA-Mon. + Zub. für ca. 2200 DM, schreibt an: D. Hub, Neubers 12, 6573 Simmerthal

Verk. Digitizer Video 1000 (Fricke Berlin) für PC, XT/AT kpl. mit Original Master-Disketten zum halben Preis: 300 DM VB, Tel. 05262/3676

Suche im Raum Innsbruck und Umgebung Softwareassembler, Ver. 5.25"-Floppy f. XT um 65 1000 sowie CB-Antenne City-Star. Schreibt an: Andi Troger, Haller-Str. 200 a, A-6020 Innsbruck

Verk. PC 1512, 32 MB, HD, ADLib + Composer, zusätzlich: Bücher + matig Software, VB 1650 DM, Helge Volkeninger, Aug.-Kierspel-Str. 15, 5060 Berg, Gladb., Tel. 02202/53610

Suche Orig. für PC MS-DOS, habe alle möglichen Spiele, Tausch gg. Spindizzy, alle Cargames, alle Adventure und v.m., Markus-Tel. 0759/1720

Roadwar 2000, Muds, Imperium, Tunnelströls für 10, 30, 40, 40 - R. Schmidt, Rehpsung 10, 2400 HL 14, Tel. 451/308261 oder Tausch, Negatir, M & M 2, Simeraff

Verk. GENOA SuperEGA Hires + Modell 4650 0-7, Hires 4-Digit-Joystick, Prg. Preis 150 DM VB, Tel. 089/8416594, Marc

Verk. für 50 DM bzw. tausche das kompl. dt. Set (65), Rings of Medusa, Tel. 04298/31720

Verk. Orig. LHX, Maniac Mansion, Larry 3, Face Off und Muds für jeweils 50 DM, Tel. 07602/307, Thomas

Verk. AD-Lib-Synthi-Card für 200 DM, Orig.-Verp. + Software, Tel. 089/980848, verl. Hamid

Tausche oder verk. Orig. Block Out 40 DM, Indy III 50 DM, SS 2 50 DM, Klex 50 DM, Zak Mc Cracken 40 DM, suche vieles, B. Bergmann, Thurngelstr. 18, O-1710 Berlin

Tausche Indy III 3,5" dt. gg. Island od. RR Tycoon Orig., suche Gauntlet 1 + 2, A. Reinhardt, Krämerstr. 33, 7501 KA 21, Tel. 0721/574365

Verk. Orig. Police Quest II 5,25" und 3,5" für 50 DM und Silent Service 5,25" für 35 DM, Tel. 07151/74161

Verk. Orig. Indy III 5,25" 35 DM, 688 Sib. dt. A. 3,5", 5,25" 40 DM, Tel. 06071/32328, Andrei

Verk., tausche Anl. dt., 50 DM, Indy 30 dt. 30 DM, Rick 2, 40 DM, suche: Great Courts 2, Sim Earth, Lemmings, Cadaver, Jens Begeman, Kreuzbuchweg 2, 4930 Detmold

Suche Games für PC/AT, zahle gg. Stefan Leonhardt, Schwanenmorsung 7 b 205, 4900 Herford

Verk. IBM-XT-512 KB, 2 x 5,25", DOS 3.3, CGA-Mon. VB 970 DM, Tel. 06135/5669 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Boba u. Purple Sat. Day für je 30 DM, auch Tausch mögl., Tel. 07741/61232, suche Spiele für Hercules-Gralk

LIFETIMES ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa. Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespräch für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich bei Atari ST (SW & Color, PC-Disk), Amiga, PC (CGA-EGA-Hercules - Grafik, wahlweise 3,5", oder 5,25", Maus erforderlich), Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverändert Preisempfehlung, oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4330 Recklinghausen; zusätzlich zum 600 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ... TELEFON 0 23 61 / 2 02 67 TELEFAX 0 23 61 / 8 02 74 4 BTK 02361/373214 MAILBOX 0 23 61 / 37 32 14

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Kaufe, verk. und tausche PC-Soft. Ranjan Benz, Ifang 12, CH-9548 Matzingen, Tel. 054/531324

Verk. Orig. Indy 500, Schlüssels Quest 4 je 45 DM, Tausche auch gg. Lotus Esprit, Hard Driving 2 oder Super Off Road. Tel. 07745/8549, Harald AMIGA, Tel. 04562/1747

Verk. RR Tycoon, Silent 2, je 55 DM, und Carrier Command, 35 DM, alle 5,25" Zoll. Game Boy + Tennis & Puzzleboy 165 DM. Verk. auch AMIGA, Tel. 04562/1747

Verk. Wing Com., Finest Hour, Popolous und Lim. Suche Monkey Island, Pirates und Sier-ra-Adv. z.B. Space Quest 4. Tel. 05127/1258, ab 18 Uhr

Suche Maniac Mansion, Panza Kick Boxing, Spellcasting 101, Codename Isomans, Kings Quest 5 und Larry 2, Tel. 05127/1258 ab 18 Uhr

Suche Wing Commander für 5,25" Zoll, zahle 40 DM. Tel. 07134/15306, Schlierer, 17, 7101 Eberstadt, Dominique, Geiger

PC-Orig. MUD 45 DM, Face Off 39 DM, Waterloo 39 DM, Conflict Europe 29 DM, Joachim, 18, 0821/84883, Veilchenweg 16, 8900 Augsburg

Verk. Schneider-PC 1512 HD 20, CGA-Farbmon, 21 MB-Festplatte, GameCard, Maus, 752 Seiten HB, V 1200 DM, John Hess, Wörthstr. 7, 4270 Dorsten

Suche Monkey Island etc. VGA 3,5" Angeb. an: Helge Müller, Heinrichstr. 21, 0-4300 Quedlinburg

Verk. A10-Tank Killer (Orig.) für 45 DM. Florian Weber, Haydnstr. 9, 8132 Zurich, Tel. 08158/8205, MS-DOS, Garantiert 100 % o.k.

Verk. Wing Commander 1 MB Diskettenver. Orig. Preis: 50 DM, VB, Tel. 0421/37363, Abends, Nor Bremen

Suche SSI-AD 2 D Rollenspiele sowie Tunnels und Trolls, zahle je 35 DM, außerdem Konami-Spiele je 45 DM, Tel. 0525/1730429

Verk. und tausche Soft. Flight 3,5" 50 DM, suche F-10, F-15, Loom, Flatfoot (Orig.), Camelot, 688 A-Sub, Monkey Island, SQ3, MH2, RR Tycoon, Tel. 0851/35143

Verk. Spiele Simcity mit Terrain-Ed., Xenon 2, Flight of the I., F-16 etc. zu fairen Preisen. Gerrit Goedecke, Georg-Koebe-Weg 5, 2085 Quickborn

Suche Orig. North & South, Powermonger, Wing Commander, Monkey Island, zahle bis zu 50 DM, Stefan Häcker, Molkereistr. 8, 2974 Urtum

Verk. Indy 3, für 50 DM, Tel. 089/95328 Fredenik

Verk. 1 IBM: MS-Flugsim. 3, dt. 5,25" 90 DM, Space Rogue 5,25" u. Ther. F. Hour, 3,5" Fragt nach Oliver, Tel. 02471/3876, bis 16 - 19 Uhr

Verk. Monkey Island VGA AT 69 DM, Silent Service 2, 69 DM, LHX-Attack-Chopper 50 DM, alles Orig. 3,5" + 5,25" Tel. 02351/14977, Lars veri.

Tausche Orig. Habe Blue Angel, Blue Max, Suche Popolous, A-10 Tank, Carrier Command, Tel. 04231/4803, Marcus

Gymnastisch sucht dringend ADLIP-Sound-Karte um etwa 150 DM. Bitte melden bei: Gernot Liefer, Longenröschtr. 228, 5000 Köln 60. Tel. 0221/5992874

Verk. PC-Orig. z.B. Operation Stealth, Hard Nova Lightspeed, Centurion, u.v.m., Tel. 06421/31136

Verk. Wing Commander + Secret Mission 3,5" 85 DM, Loom dt. 3,5" 30 DM, Xenon für 30 DM, Ballistik 5,25" 10 DM, alle Orig. Tel. 089/8141212

Suche Orig. 5,25" TV Sports Football u. Great Courts, Tel. 06074/3831

Verk. Fleet 30 sFr., Conqueror 40 sFr., Indy 3d 60 sFr., Harpoon 60 sFr., Loom 50 sFr., Sim City 50 sFr., Andreas, Tel. 01/7304331, Schweiz

Verk. Test Drive 2 + Super Cars 60 DM, Orig. für MS-DOS, Tel. 04242/319532, ab 16 Uhr, Martin

Verk. Orig. Gunboat 30 DM, Sim City 40 DM, Dragonstrike 45 DM, Buck Rogers 55 DM, Indy 50 DM, Dino Warrior 40 DM, Tel. 0721/811994, Peter veri.

Private Kleinanzeigen

Verk. Buck Rogers engl. 45 DM und Space Quest 3 50 DM, Tel. 069/78759

Tausche oder verk. Orig.: Ultima 6, Falcon AT, Jet Fighter usw. 99 DM, Tel. 089/4305624

Suche Software für den PC, zahle gut. Listen an: Patrick Metzger, Murenhüll 1, 6214 Schenkhan, CH. Format egal, Tel. 02521/18341

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software 5,25". Schreibt an Schröder Roland, 45 rue de l'hospital, 4137 Esch/Alzette, Luxemburg

Wanted: Inform-PC-Games, InvisiClues, The Staufen, Lügere nicht und schreibe an: Th. Schuler, Horbacher Str. 99, 5100 Aachen

Verk. Orig. Spiele: Buck Rogers, Monkey Island, Bad Blood, je 30 DM, Knights of Legend, 25 DM, Phantasia III, Star Command, Wasteland, je 20 DM, Tel. 02151/24640

Tausche Orig.: Wing Commander, Finest Hour, Silent Service II, 688 Attack, Popolous, Indy 500, Ultima 6, Maniac Mansion, Tel. 08731/6475, 16 - 19 Uhr, Gäßler

Suche Orig. Soft. auf 3,5" und 5,25" aller Art, Listen bitte an: Andreas Ludwig, Am Anger 7, 8127 Ifeldorf

Achtung, Amstrad 1640, EGA 43 MB, Maus, Zeb, Disks, Programme usw., zu verk. NP 3500 DM, Tel. 07223/21589, Preis nach VB

Verk. u. Tausche Sim City, Rase o. Dragon, Imperium, Moon, 100 - 60 DM, Suche: MechWar, Railr., Tycoon, LHX E. Patzel, Berlin Tel. 030/4944618

Verk. Prod. auf Rad, EGA, 3,5" für 60 DM, B. Rogers VGA, 3,5" für 65 DM, Tausche auch gg. Drakken von VGA, Star. Emp. Tel. 07161/22693, ab 18 Uhr

Transworld 50 DM, Sword of the Samurai 50 DM, Balance of the Power 1990 45 DM, Elite 45 DM, Tel. 040/216140

Tausche, verk. Tausch. Comm. SS2, Popolous + Erw., Budokan, LHX, Rings of Med., Border Zone, KQ2, Australis, alle Orig., nur Wochenende, Tel. 04941/4047

Suche und tausche: Suche: Buck Rogers, Pirates, Super Off Road, Wonderfont, Hot Rod, Harley Punk! Soft. Habe viel gute Spiele, wie z.B. Wing Com., Monkey, Tel. 07259/1720

Suche, tausche echt geile Zocks: Silent Serv. 2, PGA, Wing Commander, viele Simulationen. Tel. 02261/153471, ab 19 Uhr, Mirko veri.

PC 5,25" u. Zeute: Tausche: Cha. of Kryn, PGA Golf, Indy III, Grezky Hocker, R. Tycoon, Popolous, Ang. an: M. Hering, K-Liebkehof, Str. 7, 0-1615 Zeuthen

PC 5,25 Orig.: Bitte TVS Basketball, Monkey Island dt., VGA, u. S. Service 2, suche: SQ4, LHX, G. Courts, 2. Angeb. an: M. Hering, K-Liebke Hof, 7, 0-1615 Zeuthen

Tausche Their F. Hour, LHX, Thunderstrike u.a., gg. W-Command, F-15 Strike, A-10 Tank o.a., Tel. 07171/69174, ab 19 Uhr, Oliver ABT

Verk. Komplettlösung für versch. Adventures und Rollenspiele. Liste anfordern bei: Andreas Metz, Rosenweg 4, 6978 Burgberg, Tel. 08321/83717

Suche Tauschpartner für MS-DOS, habe 1,44 MB und 3,5" Floppy für Spiele und Trog, an: Patrick Kunz, Gewerbestr. 6, 5702 Niederlisen, Schweiz

Biete Komplettlösungen für Sierra, Adv. und Tips bzw. Patches für andere Spiele. Habe auch viele Dig. VGA-Bilder, ab 17 Uhr, Tel. 089/649171

Verk. für 40 DM oder Tausche Orig. 5,25" Oil Imp., suche Sim City, Popolous, Carrier, Command, Tel. 0721/564361, Christoph veri.

PC Verk. 5,25" Hard Nova, Starflight 2, Millennium 2, 2, 3,5" Dragons, Breath 22 II, bitte: Quest for Glory 2 und Mechwarrior, Tel. 07121/50468

Verk., tausche und kaufe PC-Spiele und andere. Liste an: Eberhard Matthias, Speicherstr. 11, 8500 Fautenfeld, CH. Bis bald.

Suche Orig.: KQ5, Camelot, Cadaver, bitte günstig. T. Kapp, Zentnerstr. 13, 8000 Mo. 40

Verk. PC: RQ V 60 DM, Monkey Isl. 40 DM, Midwinter 45 DM, Ultima VI 50 DM, C64 je 30 DM, Dragon Wars, Gunship, Rainbow Warrior, Isl., Oip. Imp., Tel. 09856/842

IBM-Orig. Pirates, Rom, Starflight II, Indy 500, Ultima V, KQ 4, Sentinel 1, FM, Fire Brigade, usw., tausche gg. Face Off, The Break, usw., Tel. 06221/29420

Private Kleinanzeigen

Dragonair für 30 sFr., Battle of Britain 30 sFr., Space Quest II und III je 30 sFr., Patrick Roth, Seftaust, 30, 3047 Bremgarten

Suche Curse of the Azure Bonds, Bard's Tale I, III, Ultima Trilogy, möglichst billig, 3,5" oder 5,25" Tel. 089/830347

Suche gute Sim., 1. VGAM + ADLB, z.B. LHX, Ning Com., Their Inest H., Falcon, A-10, Silent Service, etc., nur Orig., Angeb. an: J. Lindner, Demierstr. 13, 84 Regensburg

Verk. Orig. Wing Commander, LHX, Ultima 6, Buck Rogers, Wasteland, Mechawarrior, suche: F-15, F-19, 688, Gunboat, auch Tausch, Tel. 08331/72455 von 17 - 18 Uhr

Verk., tausche Orig.: KQ5, CL, LSL3, SQ3, HO1, Goldrush, suche SQ4, LSL5, PQ3, HQ2, Col. Carmel, Conquest of the Long Bon, Tel. 07562/4412, Rüdiger

Silent Service II 45 DM, F-19 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, Wasteland 35 DM, Nines O. 35 DM, auch Tausch möglich, Tel. 06543-6836

Suche Tauschpartner für PC, Habe viel Software 5,25". Schickt Eure Listen an: Matthias Bernen, Hühnerbeck 17, 2306 Schönberg

Suche It came from the Desert, 3,5" zahle bis 50 DM oder Tausche gg. Larry I. Thomas Hägler, Rennbach 1, CH-4207 Bretzwill, Tel. 061/96182

Verk. Komplettlösung zu Zak McKracken, nageleise, Preis 12 sFr. oder 15 DM, statt 20 sFr., oder 6 DM, Reto Dräger, Trettelstein 7, CH-8152 Optikon

Biete: Wing Com. + Mission LHX, Their Finest Hour, Jetfighter, SH2, Ultima, KQV, IV, Falman, suche: Intruder, Elvira, Monkey etc. + VGA, Indy III, Sil. Serv. 2, Tel. 0841/36816

Verk. Orig. Spiele für IBM-PC, z.B. Asterix, Roger Rabbit, Kick Off II, Speedball, Goldrush, Larry I, u.a., Tel. 05253/2387

Verk. Orig.: Reise z. Mittelpunkt der Erde, Indy III, komplett 30 DM, Fast Break, KQ1 I, II, III, auch Tausch möglich, Tel. 089/160255, Daniel veri.

Suche Orig. MS-DOS PT 109 für 100 DM, Tel. 089/676399

PC 3,5" Menace 40 DM, World Tour Golf 40 DM, EGA/VGA Puzzle 10 DM, u.a., Tausch möglich. Habe auch CGA-Emulator, Tel. 07121/580451

Austria: Suche Tauschpartner für 5,25" Listen an: Marcel Hehle, Hofsteinerstr. 128, A-6971 Hard

Habe: Xenon II, Sim City, Budokan, SQ3, LSL123, Indy III, Silent S2, usw., Hostages, Wings, King, LHX, PQ2, T2, Hegele, Santsiweg 15, 7989 Amzell, Tel. 07520/6940

Österreich: Suche gute Spiele für MS-DOS 3,5" und Amiga, Tel. 0716/6269, 18 - 21 Uhr, Gottfried

Verk. und tausche Wing Com., Klax, Indy V, LHX, Microp. Soc., A-10 Kill, PGA, suche Rings o. Med. Elvira, Sherman V. Leg. of Faerg, Kick off 2, Buck Rog. Battle Tech 2, Wings, Tel. 0201/491250

Verk. od. Tausche Orig. Turbo Outrun, Test Drive III, Star Trek V, Wolfpack, Crash Course, Tel. 0551/794876, Daniel ab 19 Uhr

Verk. Joystick und Karte, 2 mal geg. 2 Mte. alt, NP 70 DM, VP 50 DM, N. Becker, Dorfstr. 1, 2411 Marienstedt

Suche: Silent Service II, Buck Rogers, Lemmings, Great Courts II, Cadaver, Popolous, PGA Tour Golf, Angeb. an: Stefan Seidl, Am Scheibweg 11, 8554 Grafenberg

Suche Orig.: Wing Com., Monkey Isl., Space Quest, Buck Rogers, mögl. alt., zahle 40 DM, Tel. 06722/7264, Nick

Suche für PC: Decision in Desert, Crusade in Europe und Conflict in Vietnam, von Micropro Inc., Tel. 0581/16876, Andreas veri.

Verk.: Xenon II, Indy 3, KQ3, Wing Commander, etc., tausche auch, Suche generell Tauschpartner (Orig.) Tel. (D) 0531/849116, Erik veri.

Verk. PC-Orig. Wing Commander, Secret Miss, 90 DM, Buck Rogers 45 DM, Starflight II 40 DM, Pulp. Sat. Day 30 DM, F-19 50 DM, Tel. 0721/697052, Marc

Wing Commander + Secret Missions 90 DM, B. Rogers, F-19 50 DM, Starfl., II 45 DM, Times of Lord 30 DM, Quest F. I. Timbird 30 DM, Tel. 0721/697052, Marc veri.

Verk. 386, Super VGA-Farbmon, 5,25" und 3,5" Floppies, 5,25 MB RAM, 32 MB-HD, Genius Maus, Cherry, Tastatur, etc. 4 Mte. alt 100 % o.k. 5250 DM, Tel. 07471/5855

Private Kleinanzeigen

Verk. Popolous 5,25" und Monkey Islands 3,5" für je 45 DM, Moritz Hühner, Ignaz-Günther-Str. 9, 8093 Rott am Inn

Verk. Search for the King 50 DM, Moonwalker 45 DM und eine 3-Testen-Box CH2 50 DM, außerdem Monkey Island 65 DM, Tel. 05241/29529

Verk. evtl. Tausch orig. Italy 90 40 DM u. Berlin 1948 50 DM. Bei Interesse bitte melden: Tel. 06453/1775, ab 19 Uhr, Sascha

Suche Tauschpartner für PC, Habe M.U.D.S., Monkey Island, VGA, A-10 Tank Killer usw., suche F-19, Goldrush etc. J. Heinrich, Banzeistr. 37, 6573 Simmertal

Verk. QS-120 Deluxe Joystick Adapter + Joystick QS 113 nur ein Monat geb. für 40 DM, NP 70 DM, rufft an: Tel. CH 065/352342

Verk. Orig.: Rise of the Dragon 60 DM, the Savage Empire 40 DM, Popolous + Data-Disk 50 DM, Thunderstrike 30 DM, rufft an: Tel. CH, 065/352342, Julian

Suche PC-Games nur Orig., zahle bis zu 50 DM pro Game. Horst Stappet Jung, Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1, Keine Anrufe bitte

Verk. 8-bit-VGA-Karte 256 KB, für 160 DM, sowie die orig. Games, Crash Course 50 DM, PGA 40 DM, Oliver Busch, Untere Struth 3, 6342 Haiger ill

Verk. Orig. Prg.: DOS 4.01, mit HB 100 DM, Sim City + Pirates je 40 DM, Joystickkarte 2 Player, 100 DM, Tel. 07031/44933, oder 404933, ab 17 Uhr

Verk. für PC: Adlib Soundkarte Box + Visual Composer, mehr als 50 Musikstücke für 300 DM, Tel. 05226/5060 Claus

Suche Tauschpartner der gute ältere und neue Spiele hat. Schreibt an: Benjamin Schröder, Ossenpold 13, 2080 Pinneberg

Suche Tauschpartner für PC, habe: Island, Wingcommander, Budokan, usw., Liste an: D. Hub, Neue Str. 12, 6573 Simmertal, Verk. LL3, Maniac, The Duel

Suche Tauschpartner für CGA Hercules. Habe gute Spiele. Schreibt an: Thomas Engelhardt, Harthofstr. 39, 4133 Neukirchen

Verk. Indy III dt., evtl. auch Tausch - Suche außerdem noch North und South, verk. auch Komplettlösungen und Lösungshilfen, Tel. 0791/8721

Biete: Wing Comm. 45 DM, A10 50 DM, Omega 30 DM, Lombard R 30 DM, Silent Service II 50 DM, Battle 1, 30 DM, Red Storm R 35 DM, Wolfgang, auch Tausch, Tel. 09333/1286

Habe: Ultima 6, Their Finest Hour, Indy III, Hero Q, Popolous, suche: Loom, M1, Monkey K, LV Basketball, D. Hegele, Santsiweg 15, 7989 Amzell, Tel. 07520/6940

Suche für den PC das Spiel Face Off von Gamestar, nicht Ancos, Zahle 60 DM, Tel. 030/4522836

MS-DOS: Team Yankee (Orig.) Silent Service II, Jack Nicklaus Golf, Crash Course, Stunt Car Racer, Kick Off II, alle nageleise, je 50-75 DM, Tel. 01/87X 089/430745

Orig. PC-Spiele: Harbort II, Times of Lore, Jinxer, Jewels of Darkness, Anticov, Backgammon, je 20 DM, Sundex Spielkarte 1 MB, 130 DM, Tel. 0234/66575

Verk. oder Tausche: Archipelagos 5,25" + 3,5" 50 DM, Chessplay 5,25" 50 DM, Boulder Dash 3,5" 20 DM, Oliver Kiesel, Tel. 06758/6286

Achtung Verk. PC/XT, 10 MHz, +30 MB, Festpl., 3,5" + 5,25" LW, MF-Tastatur, + Gameport + DOS 3.3 + Word, für nur: 2200 DM, Tel. 06341/6112

Biete: A10-Tank K, 50 DM, Silent S 2, 50 DM, Raimon R 35 DM, Omega 28 DM, King Arthur 30 DM, Lombard R, 30 DM, Finlay F, 30 DM, C. Europe 30 DM, auch Tausch, Tel. 09333/1286, Wolfgang

Verk. Orig. PC-Spiele dt., 3,5" je 45 DM, PGA-Golf, Indy III, Flight Sim. III und 5,25 je 100 DM, Amf 3, 50 DM, DMV-Softwarepaket, Tel. 08453/8973

Verk. orig. Wing Commander, Peter Rose Baseball, Ghost'n Goblins u. Indy 500, Defender of the Crown, Tausche auch, Suche: Lemmings, Tel. 04956/3456

Verk. Search for King 40 DM, 3,5" Tel. 0941794207, suche Wing-Commander, MS-Flug-Sim., Larry 1, 3, Monkey Island

Adlib Synthes-Karte für VB 100 DM ges. Stefan Siebl, Hener-Str. 67, 4630 Bochum 1

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. für PC: Space Quest III und Police Quest II, beide Orig., ohne Error, je 55 DM, Tel. 07261/62704, Adrian

Suche Sim-City, Arch. 1+2, Editor, Sim-Earth, Okopolity nur Orig., mit dt., Anl. Tel. 05253/2310 ab 19 Uhr

Verk. gut erh. Monochrom, der Firma Cin. Mon. Preis VB. Für PC. Tel. 02271/94398, ab 18 Uhr, Niko

Verk. Orig., Starflight II, oder Wing Commander. Tel. 02151/745654

Suche günstige MS-DOS Games Tel. 061/8214904, bitte nur aus der Schweiz anrufen, Michel verl.

Verk. Orig., Police Quest II, Ghost Busters II, Baal, Lombard Rally, Yuppies Revenge a 40 sFr. Kaufe Mega Drive Joy-pad, 20 sFr., nur Orig. Tel. 0572/21649

Österreich: Verk. neuwertigen 286 AT mit Garantie mit VGA, HD, Mouse... oder tausche gegen neuwertigen Amiga 2000 + Zub., Tel. 06434/4263

Suche dringend das Game Gunboat, Preis nach VB., rufst mich an. Tel. 07520/6248, tausche auch, Andreas

Verk. Orig., MUDD, 3 Mte. jung, 60 - 70 DM, Tel. 061/8214904, Jörn Gronckel, Gröppersgasse 29, 5000 Köln 91

Suche Powermanger, zahle bis 45 OS. Daniel Raughter, A 8344 Bad Gleichenberg 326, Austria, Tel. 03159/2555

Suche: 35% VGA, LHX, Pirates, M1, Flight of the Intruder, Secret of Monkey Isl., A-10, F-19, mit F-117 A. Angeb. an: Christian Weinbrodt, Hogen Kamp 13, 2903 Bad Zwischenahn

Tausche Their finest Hour, Falcon AT, FS4, Visual Composer oder Jukebox gg. Railroad Tycoon o. a. od. verk. zu je 45 DM, Tel. 07121/42301, Uli

Verk. Orig., Wing Commander 5,25" engl. für 45 DM und Lemmings für 35 DM, Tel. 089/408750 ab 19.30 Uhr, fragst nach Tasso

Verk. Prince of Pers., Silent Service II, Ult. 5, Canon III, 0844ues, Operation Wolf, Mean Streets, Stellar 7, Wild Streets, KOI-3, Tel. 089/349019, o. 06446/695, tausche auch

Kaufe Spiele für Amstrad PC 464, für 50 DM auf Cassette oder Disk. Übernehme Tel. Johannes Walter, Tel. 06347/6159

Orig.: PGA Tour, Populous, Kings Quest, VGA, Klax, Railroad Tycoon, Indy 3, Wing Commander II, Spacequest 3, etc. wie jung, Tel. 07321/26336

Suche Sim Earth u. Command H.Q., verk., Tiebrack, Ultima VI, Flight of I. Intruder, Sim City, Pirates, Service Voyage, nur Orig. Tel. 05362/71816, u. Grosse

ATARI ST

Orig. je 20 DM, E-Motion, Knight Force, Eye of Horus, Tetris, The Sentinel, Question, II, Grand Monstr Slam, Tel. 0221/6801987, ab 17 Uhr

Verk. orig. T. G. Summer Edit, R. Dangerous II, M. Soccer, Batman, suche: TV Sports Basketball, etc. Anzeig. an: T. Zerbst, PSF 060, O-7050 Leipzig, Tel. 4113932

Suche Tauschpartner für Atari ST-Software: Schick Eure Listen an: Christian Krakau, Rensdelerstr. 10, 6368 Bad Vilbel, Tel. 06101/2316

Achtung, wer verk. mir F-19 Stealth Fighter für den ST? Tel. 030/7758757, Frank

Orig., Manhunter II 50 DM, Galdregons Domain 25 DM, Sorcerer Lord 15 DM, Public-Domain-Software, jede doppelteile mit 2 Steuerknüppeln + 7 Spielen, Tel. 09621/21776

Schweiz: Verk. neue u. alte ST-Games! Call 01/7105104, oder by Ruby, Or. u. Ruby-Willy, Haldenstr. 19, CH-8134 Adliswil

Suche Tauschpartner für Atari ST: Habe viele gute Prgs., schick Eure Listen an: Stefan Meissner, Gr. N. Str. 3, O-4301 Dittorf

Verk. Orig., Captain Blood 20 DM, Lords of Conquest 20 DM, Armageddon Man 15 DM, Falcon F-16 20 DM, STOS 40 DM, Tel. 09366/1553, Christian

Verk. für Atari ST a. ca. 40 Orig.-Games für je 30 - 40 sFr., z. B. Kick Off usw., gilt nur für Schweiz. Nicola Biasella, Im Geissacker 63, CH-8404 Winterthur, Tel. 052/276343

Verk. Atari 2600 + ca. 30 Spiele + Fernsehanschl. u. Joysticks für nur 100 DM VB. Bitte schnell. Tel. 02237/3955, Stephan

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 125 + 20 MB-HD + Maus. Top Zustand, ver. mind. 70 DM. Tel. 0041/1/9541826, Marc verl.

Private Kleinanzeigen

Powermanger 50 DM, Dragonflight + Lösung 50 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Verk. für ST: Mewlo, Camelot, Loom, Tass Times in Töne Town, Operation Stealth, Tel. 02103/51627, ab 18.30 Uhr

Verk.: Orig. King's Quest 1-4, Populous, Space Quest 3, Larry II, Ghostbusters II, Preis nach VB., Tel. 089/805838, ab 19 Uhr, Robert

Verk. oder tausche Orig.: Imperium, Powermanger u. F-16, je 40 DM, suche Battle Isle u. a. Strategie-Games, Tel. BTX 0251/18389

Tausche TV-Sports-Football gg. andere TV-Sp. Games. Suche Tauschpartner Raum MZ/Viesbadener Games/PD, Tel. 06136/87094, Christian verl.

Verk. ST-Software, Anwender und Spiele von 20 bis 100 DM, LW SF31 A, NP 388 DM, für 280 DM, Tel. 06321/30367, nach Toni fragen

Tausche Orig.: z.B. Wings of Death, Hillsfar, Kick Off 2, Speedball 2, Their Finest Hour, Rocket Ranger, Midwinter, Rock'n Roll, Tel. 0612/822962

Verk. ST 520 ST + 15 Orig.-Spiele + 3 Bücher für 550 DM, T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Glattbach

Verk. Comp. Winners für 40 DM, Spherical 30 DM, Gauntlet II, Guild of Thieves für je 20 DM, Alax Glade, Teuringersstr. 134, 7990 Friedrichshafen 5

Verk. Orig., Sim City, Oil Imp., Jumping Jack, Atari Power Pack, Running Man, Summer Edition, Winter Edition etc., Tel. 0211/356790

Verk. folgende ST-Orig.: Imperium, Turrican, je 35 DM, Dominator, Wizzball, Barbarian II, Power Drift, Western Games, Savage je 20 DM, Tel. 08715/1655

Tausche Orig.: habe Loom, Future Wars, Spherical, R-Ty, Corruption, suche Sec. of Key Island, Lemmings, Flood, Tel. 07240/4514 ab 18 Uhr

Verk. Orig., Hacker II, Led Storm, Indy III (Adv.) The Games: Summer Edition, Hard Driving, Xenon II usw., suche Rollenspiele: Chaos S. B., Dragon, Tel. 739399

Habe immer gute Orig. ST-Spiele wie Their Finest Hour, Operation Stealth, Sim City, Sub Battle, Jagd auf Roter Oktober, Fugger, Baklash, Tel. 06171/52357, ab 14 Uhr

ST-Orig. je 50 DM, Sim City, Operation Stealth, Their Finest Hour, je 25 DM, Sub Battle-Sim, Split 140, Backlash, nur Vorlese, Tel. 06171/52357, 14 Uhr

Verk. Elite, Indyl III mit Lösung, 2000 Meilen, Hyperforce u. Artificial Dreams, Austerlitz, Black Label, Sidewinder, Turbo ST., u. a., nur Orig. Tel. 09372/6780

Verk. Transworld (orig.), Preis VB, oder tausche gg. Indiana Jones und the Last Crusade, Tel. 04161/87361, ab 17 Uhr

Verk. Orig., Populous 30 DM, Their Finest Hour 45 DM, Indyl Adv. 39 DM, suche für Amiga: Turrican, The Killing Game Show, Tel. 0271/392722

Verk. Atari 1040 STF mit 3 Orig.-Spielen für nur 600 DM, Tel. 02102/47824

Verk. Atari XL, Datasette, Grün-Mon., Netzteil, Anschlußkabel für TV, ich verk. auch ein G-7000 Philips-Videoadapter mit 2 Steuerknüppeln + 7 Spielen, Tel. 09621/21776

Schweiz: Verk. neue u. alte ST-Games! Call 01/7105104, oder by Ruby, Or. u. Ruby-Willy, Haldenstr. 19, CH-8134 Adliswil

Suche Tauschpartner für Atari ST: Habe viele gute Prgs., schick Eure Listen an: Stefan Meissner, Gr. N. Str. 3, O-4301 Dittorf

Verk. Orig., Captain Blood 20 DM, Lords of Conquest 20 DM, Armageddon Man 15 DM, Falcon F-16 20 DM, STOS 40 DM, Tel. 09366/1553, Christian

Verk. für Atari ST a. ca. 40 Orig.-Games für je 30 - 40 sFr., z. B. Kick Off usw., gilt nur für Schweiz. Nicola Biasella, Im Geissacker 63, CH-8404 Winterthur, Tel. 052/276343

Verk. Atari 2600 + ca. 30 Spiele + Fernsehanschl. u. Joysticks für nur 100 DM VB. Bitte schnell. Tel. 02237/3955, Stephan

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 125 + 20 MB-HD + Maus. Top Zustand, ver. mind. 70 DM. Tel. 0041/1/9541826, Marc verl.

Tausche oder verk. Captain Blood, Shadowgate, Ultima gg. Bard's Tale, Dungeon Master und Chaos Strikes Back, auch einzeln, Tel. 02566/554, Bernd

Private Kleinanzeigen

Ich suche Tauschpartner für den ST: Schickt Eure Listen an: Thomas Schütte, Christoph-v.-Glück-Pl. 32, 8000 München 40

Verkaufe neu, orig.-verp. SM 124-Mon. für Atari ST-computer nur 198 sFr. Und Atari ST kompl. für 180 sFr. M.T.K., P.O. Box 37, CH-3076 Worbschweiz

Suche eine Floppy für Atari 800 XL, 1050 oder 1051 5,25" LW, zahle auch NP, Adresse: St. Dietzmann, Dorfstr. 12, O-8211 Goppeln

Suche Atari ST-Spiele: Falcon Mission Disc 2, Sherman M4, M1 Tank Palaton, Tel. 08457/423

Verk. Orig., Blasteroids, Bombzuhl, Stormland, Dragon Spirit, Milestones, Afterburner, 16 Bit-Action, für 15 - 30 DM, O. Hoffmann, Tel. 04609/307

Habe Ultima V-Arm, verschlapp, Wer kann mir seine gegen Kies verschachern? Rufft an unter 06392/79375, vier coolen Frauen

Tausche für ST Bomb Jack, Double Dragon II (Orig.) gg. Rainbow Islands od. Super Wonderboy (Orig.), Tel. 07121/72050, Jürgen

Verk. Atari 520 STM + Floppy, Maus, umfangreiche L., Scart, Kabel, Orig.-Software, 2 Joysticks, VB 800 DM, T. Mautsch, Cämmerswald Str. 23, O-8027 Dresden

Verk. o. tausche Orig.: RVF-Honda, Lode Espr., Micropro Soccer, Populus + Data-Disk, Lombard, Kick Off 2 usw.,, suche Cadaver, Tel. 05631/64821

Suche dringend Games für meinen 1040 ST. Listen an Jarrig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239, Österreich

Verk. Super Wonderboy 30 DM, Manhunter NY 30 DM, Kult 30 DM, Pirates 170 DM, R-Type 20 DM, Gauntlet II 20 DM, Archipelagos 30 DM, auch Tausch, Tel. 06838/4105

Bargeld - Du willst es - Du kriegst es! Für einen 1040 STF oder ST, Schnell! 100%ige Antwort, Angeb. an: S. Rosatie, Kirchgassee 4b, O-7222 Grotzsch

Verk. Orig.: Dungeon M. + Chaos S. B. 50 DM, Cadaver 40 DM, Shadow of T. Beast, Indyl Jones, beide 40 DM, J. Hackel, Grundweg 7, O-3350 Straßfurt

Suche das Spiel Battle Ships für Atari ST. Biete 50 DM, Frank Ringsfuß, Kirchstr. 63, 5421 Kesteri

Su. zuverl. Tauschpartner für Atari ST, 100 % Antwort, M. Meyer, Rheinstr. 61, 2800 Bremen

Verk. Xenon II, The New Z - Story, Kings Quest IV, Milestones, Chrono Quest, The Story So Far II, Sidewinder, Vamp Empire, Tel. 07223/52526

Verk. Atari STF für 1200 sFr. Inbegriffen sind: SM 125 s/w Mon., Tastaturstabschutz, Maus, Joysticks 2 St., ext. M-J-Anschluß, nat. Atari 1040 STF, 1st Word Plus, Basic V.2.0 mit HB, Language Disk, Stargider I + II, nur Schweiz, Tel. 0567/42561, verl. Alexander

Tausche, verk. Orig., habe Man. Mansion, Indyl III (Adv.), Khaalain, Sim City, Kult, Toobin, Kick Off 1, Oil Imp., Oids usw., Tel. 07844/1839, Bernd Wiedemer

Verk. Atari 520 STM u. Farbmom. Floppy 726 KB, Orig.: Micropro, Soccer, Silent Service usw., o. GFA-Basic 3.0, einzeln o. Tausch Farbmom. gegen SM 124, Preis 900 DM VB, Tel. 05183/1413

Biete Atari-Farbmom. (1 Mte.) alle für gut erh. SM 124 + 150 DM, Tel. 0381/7391363, 19 - 21 Uhr

Verk. ST-Spiele: Galdregons Domain 30 DM, Sorcerer Lord 15 DM, Manhunter für 35 DM, PD-Soft 2000 + ST-Jede Disk 2 DM, BTX/Tel. 02053/40761

Verk. Rainbow Islands für 40 DM, PP-Wertung 90 %, The Pinball, Factory 15 DM, Werner mach hin 10 DM, suche Hard Driving 2, Tel. 0714/24242

Verk. od. tausche Populous, Elite, Oil Imp., Rings of Med., Klax je 40 DM, suche: Rainbow Islands, Tel. 09922/5421

Suche zuverl. ST-Tauschpartner, Eure Listen an: Christoph Kreuder, Goethestr. 27, 6306 Langgöns Tel. 06403/4220

Verk. Atari LYNX mit 7 Spielen, u. a. Klax, Blue Lightning, Chips Challenge, für 570 DM, Tel. 089/3145609, Christian

Verk. für ST das Orig.-Spiel Larry III komplett für nur 65 DM. Suche außerdem Orig. für ST: The Colonels Beq., bitte billig, Tel. 02831/24174

Tausche Orig.: Immortal, Paradroid 90, Rick Dangerous, Dragons Breath u. a., keine ant. + billigen Spiele: Tel. 02735/60565

Private Kleinanzeigen

Atari 260 ST mit 1 MB RAM, Monochrom-Mon. SM 124 und 720 KB NEC-Floppy, Maus + Joyst. + Omikron Basic + orig. Games, VB 550 DM, Tel. 07154/4300

Suche Tauschpartner und Kontakt für Atari ST-Software, schreibt an: Tim Mühlstein, Grotderskamp 6, D-2910 Westerstede 1

Verk. Floppy SF 124 für 180 DM, SF 354 für 90 DM, Maus für 50 DM, Orig. Spielcard für 50 DM, Bubble Bobble für 30 DM und Alien Syndrom für 25 DM, Alle zus. 415 DM, Tel. 06321/84374

Suche Software, Drucker, SM 124, für Software auch Tauschpartner, R. Menzel, Ueckermünd. derst. 8, O-1071 Berlin

Verk. Atari 520 STM, 1 MB + 2 doppels. NEC-LW + SF 354 + 5 Orig.-Spiele + SM 124 (Orig.-verp.) VHB 99 DM, Tel. 06221/763531

Suche das Buch Atari ST Intern und das Spiel Dungeon Master, Frank Kobas, Oberdorfstr. 7, 7298 Lobburg, Tel. 07446/2672

Verk. Orig.-Games für 15 DM, Bloodwings für 20 DM, Toobin, Italia 90, Cyber II, Warp und STOS für 35 DM, Tel. 06101/12223, Florian, tausche auch Demos

Suche zuverl. Tauschpartner, schickt Listen an: E. Schwalb, Schnurgasse 8, 6331 Waldsolms

Verk. sehr billig Toobin, Cadaver, Klax, Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Verk. Atari Lynx 34 Jahr alt, mit Auto-Adapter + 6 Module (Klax, Chip's Challenge, Blue Lightning usw.), 400 DM, Tel. 07827/2121 Andy

Verk. meine ST-Orig. Kampf um die Krone, Grand Monster Slam, Summer Olympiad, Superstar Ice-Hockey, MCC-Assembler, je 100 DM, Circus Games 150 DM, Tel. 0871/51695

Verk. Space Quest III, Goldrush, K. Q. 1 + 2, Personal Nightmare, Giana Sisters und auch Inform-Adventures, Tel. 0271/352957

Verk. STE + SC 1224 mit 15 orig. Spielen, z.B. Star Back, Kick Off, Sim City, Super PD 1 + 2, W. of Death, 30 Leerdisk, Intak + kp. für 1999 DM, Tel. 0407025542

Verk. Lynx mit 8 Spielen, Bitte meldet euch schnell bei Sebastian Grünwald, Tel.: 0511/738900, Ein Spiel ca. 50 DM, LYNX 300 DM

Verk. Indyl III 50 DM, sowie Klax 30 DM u. Viking Child 40 DM, Tel. 0511432322

Suche Pirates, Dungeon Master, Chaos Star Back, Biete xarry II + III, xarry III, Sp. S. III, bis 15 Uhr, Tel. 05922/72309

Verk. 520 ST ind., Farbmom. 2 FD, 15 Spielen, 5 Büchern und Scanner, Preis VB 2000 DM, Alexander Maier, Kurhausplatz 8, 7919 Ulm, Tel. 0731/63124

Atari ST, Verk. Batman, Ghostbusters II, Stunt Car Racer, Kings Quest 1 + 4, Larry 2, Space Q 3, Preis nach VB, Tel. 089/805838, Robert

Atari 800XL + Floppy 1050 zu verk. VB 350 DM, Oliver Plink, Im Kirchenhöschle 6, W-7904 Dellmensingen, Tel. 07305/5124, ab 18 Uhr

Atari ST- und Amiga-Software. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ, Heerlen, Holland

Afterburner für 30 DM, Gauntlet für 20 DM, suche Meta/Gear für 20 DM, NES u. Cadaver für 12 DM (Amiga), Tel. 08146/204, von 14 - 16 Uhr, Harald

Verk. 14"-Farbmom. für Atari, PC Commodore, Biete xarry II + III, xarry III, RGB-ITL, RGB Analog, 400 DM, PSF 354 60 DM, Replica-Bob 180 DM, Tel. 0303419982

Suche, verk., tausche neueste Soft; auch Anfänger willkommen. Held Christian, Flachscherstr. 441, CH-5242 Lupfig CH

Verk. Falcon dt., Stationall für 50 DM, Sorcerer 35 DM, Amazon 30 DM, suche Ultima 1 + 3, Pool of Radiance, Champ. of Kyrin, Railroad Tycoon, Tel. 09732/2719

LYNX - Verk. Grundgerät mit 5 Toppispielen (Klax, Slinew, Electrotop, Chip's, Calif. Games) 450 DM, Andreas Pap, Klosterburg 2, 8455 Kasten

Verk. The Kristal 60 DM, Leisure Suit Larry III 70 DM, Ultima V 40 DM, Dragonflight 40 DM, Midwinter 40 DM, Flood 40 DM, alle VB, Tel. 0571/51431

Top Atari ST-Demos ges. Tausch PD-Software u. Orig., Patrick Nierease, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

Verk. ST + SM 125 + HF-Mon. Preis VB, Tel. 02173/81820

Private Kleinanzeigen

Suche günstige Sega-Module!! Tel. 0212/
200837. Till

Unterschrift:

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

SEGA MASTER

Sega Master komplett + RGB-Phantasy-Star, Alex Kidd, DO I, Shinobi, Spellcaster, nur zus. abzugeben, PP 250 DM, Tel. 0211/507832, zw. 13 - 21 Uhr

Verk. die Spiele World Games und After Burner II 60 DM, Suche Light Phaser und evtl. ein Spiel dazu, Peter Graf, Tel. 089/3154227

Phantasy Star mit dt. Anl. zu verk. PP 70 DM, Jürgen Schröder, Tel. 0911/685233

Verk. fürs Master System: Wonderboy 2 + 3 für je 60 DM, R-Type 65 DM, Golvellius 60 DM, Kung Fu 45 DM, Tel. 0905/4904, fast neu

Verk. Segamaster-System mit 122 Spielen, Ph. Star Aerial, Assault, Shanghai, Wonderboy 1, Afterburner, Alterated Beast usw., für 800 DM, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. Ultima 4 mit Komplettschlüsselung für 100 DM oder tausche gg. Masterkonverter! Megadrive, Verk. Komplettschlüsselung einzeln f. 15 DM, Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. Sega Master-System mit 14 Spielen und Light Phaser, VB 700 DM, incl. 2 Joypads, Tel. 0228/645660

Verk. Sega Master + 2 Joypads + 6 Spiele: Zillion + Golf + Space Harrier, Tel. 0211/551949, 4000 Düsseldorf, David, ab 18 Uhr. (299 DM)

Verk. Sega-Master mit Joypads, Joysticks, Verl.-Kabel, Phantasy Star inkl. Lösung, Great Gypsy und After Burner, für 300 DM, Tel. 06691/23833

Suche preisgünstige Spiele für das Master-System, Kati Matthes, Erich-Schröder-Str. 7, O-1800 Brandenburg oder Tel. 0038/531815

Verk. Sega Master Spiele, ca. 50 St., z.B. Ultima IV, Wonderboy II + III, Alex Kidd I + II + IV, Phantasy Star u. v. a., Tel. 0452/17487

Suche Sega-Master-Spiele, keine Sport-Spiele, z. B. Captain Silver, Wonderboy 1, Psycho Fox, Paperboy, Alex Kidd I + II, Tel. 07151/57680

SEGA MEGA

Verk. Mega Drive (RGB) + Joypad + Joysticks + 8 Top-Module für 750 DM, oder tausche gg. PC-Engine mit mindestens 10 Top-Mod. RGB, New Mario, Belgien, Tel. 00-32-91-456173

Mega Drive RGB, incl. Zub. u. 5 Spielen auf VB zu verk. Tel. 026421/23687, ab 18 Uhr Daniel

Suche Sega-Mega-Mod., Super Shinobi, Alex Kidd, Monaco GP, Mickey Mouse, Thunder Force und Gameboy + Tetris, Tel. 04194/7107 Gunar

Suche billig MD-Spiele, Super S., Phantasy, 2, u. v. a., max. 45 DM, Tel. 0222/644772, Austria

Verk. Fire Shark, E-Swat, Battle Squadron, Golden Axe, Super Shinobi, Rambo 3; kaufe auch, z.B., Super Thunderblade, Ghost'n Ghosts, Tel. 05234/2989

Suche folgende Spiele: Super Thunderblade, Ghost'n Ghosts, Super Hang On, Afterburner, Tel. 05234/2989

Verk. für MD: Sp. Harrier, Alterated Beast, Darwin 4081 und 200 M je 45 DM, für PC-Engine: Sp. Harrier 45, Rock'n 40, Amned F. 50 DM, Monster, 30 DM, Tel. 073/176534

Mega Drive: Tausche Alterated Beast + 20 DM gg. Thunder Force 3 od. Afterburner, Tel. 0272/5303 Carsten, ab 17 Uhr

Tausche Sega Mega Drive dt. + Alterated Beast + Super Shinobi gg. Super Graf RGB + mind. 1 Spiel, Peter Letmathe, Meisterberg 14, 3202 Heide

Kaufe, tausche und verk. Mod. für Mega-Drive und Lynx. Suche auch Super-Famicom billig zu kaufen, Tel. 02564/31046, Thomas

Tausche, verk. MD-Spiele, Tel. 08326/7056, ab 19 Uhr, Stefan

Kaufe oder tausche Mega-Drive-Mod., Angeb. an Sven Lange, 2400 Lübbecke, Westpreußenring 76, Tel. 0451/309143

Suche gute Module für Mega-Drive Pal, janz, zahle bis 60 DM/Spiel, Tel. 09821/27015, Claus, auch Tauschpartner für MS-DOS-Software ges.

Verk. Comped pro 25 DM, neue, Kaufe Games, Engine + MD, Mr. Hell, Gunhed, Monaco GP, Thomas Denk, Stötting 22, A-961 Mühldorf am Inn

Verk. oder tausche Swat, S. M. GP, Shanghai + Woody Wolf PC Engine, Quarth + Super Mario Land, Gameboy, Tel. 02134/12201

Nur Kreis Kle: Tausche Phantasy Star 2, Columns, Biets: Afterburner, Budokan, SM Grand Prix, Rambo 3, Rainbow Islands u. a., Tel. 02824/4737 Jürgen o. 4300

Nur Kreis Kle: Tausche Phantasy Star 2, Columns, Biets: Afterburner, Budokan, SM Grand Prix, Batman, Alex Kidd, Tel. 02824/4737 Jürgen

Kaufe, tausche MD-Mod., suche Magical Hat, Afterburner, Sword of Verm., IPH, Star 2, SH Dancer, Budokan, Tel. 06221/3884, 19 Uhr, Zähl gut!

Biete: Moonwalker, Axis, Insector X, Wonder Boy, Tom Tausch gg. Gamegear, Dyn. Duke, Hellfire oder Famicom-Games, Tel. Schweiz 061/871490, Michael

Verk. Tausche Alex-Kidd, Kujako-OH 2, Golden Axe, Alterated Beast, Thunder-Force 2, Suche Sega Arcade Power-Stick, Ab 18 Uhr: Tel. 01876/8577

Verk. PC-E + Mod. Verk., tausche, kaufe Module + Konsolen PC-E, Megadrive, Gameboy, SMS, Superfamicom, NeoGeo, Gamegear, Tel. 0228/46550, ab 20 Uhr. Nach Marek verl.

Tausche, kaufe, und verk. alte und neue MD-busters, Magical Hat etc., Tel. 0211/277062, suche z.B. Ghost-

Der Berliner Mega-Drive-Club Trouble sucht nach Mitgliedern aus ganz Europa. Bitte: Clubzeitschrift, Versand, Tricks, Hotline, Tel. 030/649816

Tausche Ghostbusters + Space Harrier 2 + Alterated Beast gg. Strider, Tel. 07663/6976, ab 13 bis 16 Uhr, Raum Emmendingen / Freiburg

Suche Tauschpartner für Mega Drive-Games. Write to: Maurice H., Berghäuserstr. 20, a. 4350 Recklinghausen

Suche MD-Spiele, z.B. Hard Drive, Lakers Basketball, Aleste, J. M. Football, Mickey Mouse, Tausche auch, Tel. 051/88364, abends

Suche Rainbow Isl., Thunderforce 3, Shadow Dancer, Aeroblasters, Strider, Insector X, Batman, Elemental, Master etc., zahle ca. 50 DM, Tel. 08742/8661, Gerd

Habo: Blasters, Gaiques, Laker, Celtics u. a. Tausche, verk., kaufe Games, Tel. 02431/74410, Alex, suche Kontakte im Kreis HS.

Tausche Populous gg. anderes MD-Mod., suche z.B. PH, Star 2, Shadow Dancer, Mickey Mouse, tausche auch NES u. MD-Mod., Tel. 07821/1425, Michael

Suche, verk., tausche Spiele. Biete Shadow Dancer, Alterated Beast, Suche: Shinobi, Thunderforce III usw., Tel. 0202/466537, Raum Wuppertal

Ges. gut erh. u. preiswertes MD mit Spielen. Preis nach VB, Tel. 08232/2493, Andy

Hallo! Suche MD-Games, habe Golden Axe, Soccer, Verk. Ghost'n Ghosts, tausche auch, aber nur gut erh. Tel. 0221/68155, nachmittags

Tausche, kaufe und verk. geb. Drive Games. Suche z.B. New Zealand Story und S. Shinobi, kaufe fast alles, Tel. 09371/8775, Marko

Verk. kaufe, tausche Module für Mega Drive. Habe Strider, Forgotten Worlds, Heavy Unit u. a., Tel. 040/628346

Suche Sega Mega mit 1 Modul und Joypad, zahle bis zu 2000 DM, Tel. 0911/630405, Jori, Thomas Gnida

Suche im Raum Zürich Megadrive-Besitzer zwecks Mod.tausch und/oder Clubgründung, Tel. 0181/04601 CH

Suche, tausche, verk., Famicom Games, habe MD-Games zum Tauschen, Verk., Tel. 04321/2277 oder 22827, Sandweg 4, 2351 Huesberg Yossi

Verk. oder tausche preisgünstig MD Games, viele interessante Games vorhanden, Tel. 06172/459196, Marek

Verk. Sega Mega Drive 250 DM, Strider 50 DM, Gameboy + Tetris 100 DM, Drucker Star LC-10 500 DM, Tel. 07554/8737 Daniel

Suche Mod. für folgende Systeme: Sega, Sega Mega Drive, PC Engine, Nintendo, suche auch Super Famicom-Module, Tel. 0431/64670, ab 19 Uhr

Suche Mega-Dr.-Games, egal welche, kaufe auch ganze Spielesammlungen. Und auch japanische od. dt. Master-Mod., ebenfalls PC-Engine-Konsolen + Games, Tel. 08431/2564

Verk. Master + 10 Spiele, Kaufe, verk. u. tausche Mega-Drive-Spiele, Tel. 089/657592

Verk. Populous + Battle Squadron + Budokan + Zany Golf für 230 DM, Axis 69 DM, Herzog 55 DM, Leynods 60 DM, Hurricane 60 DM, XRC 50 DM, Tel. 08241/2951

Console-Club No. 1-Magazin bringt echte Infos aus Amerika + Japan für Mega-Drive. Super Fam. I, PC-Eng., Neo-Geo. Vergleichen lohnt sich! Tel. 08241/2951

Mega Drive: Strider 70 DM, Tel. 0561/497994

Suche Mega Drive nicht umsonst, sondern für 250 DM, wenn möglich mit Spiel. Schreib an: Patrick Havenith, Aachenstr. 69, 4700 Eupen, Belg.

Verk. Mega Drive mit Spiel Strider. PAL-Vers. Alles in 1a-Topzustand, für nur 380 DM. Natürlich VB, Tel. 02204/67281

Verk. Mega-Drive-Spiele, Preis VS. Mario Massucci, Eppenhäuserstr. 42, 5800 Hagen, Tel. 02331/587349

Verk. tausche, kaufe Mega-Drive-Spiele dt. und Import, ein Anruf lohnt sich! Tel. 06408/61651 ab 15 Uhr

Verk. tausche MD-Spiele: z.B. Strider, Sword of Verm., engl., Alt. Beast, Super Real Basketball, Tel. 0201/721862

Verk. f. Mega Drive: E-Swat, Ghostbusters je 35 DM, suche auch gute Spiele, Billig, Tel. 04131/51651

Sega-Fans, bevor ihr Mitglied in einem anderen Club werdet, fordert erstmal ein in dem unser Club an: Info, T. O., PF 10, A-1096 Wien

Verk. Columns auf dem Mega-Drive für 55 DM oder tausche gg. anderes Modul, Tel. 08171/17628, Matthias

Mega Drive mit 19 Mod. u. 2 Joypads zu verk., u. a. Aleste, Shadow Dancer, Darus II u.v.m., Preis: VHS, Tel. 04461/6041, ab 17 Uhr:

Su. Populous, SuperShinobi, Phantasy Star 2, Super Hang On, Alex Kidd, Darus II u.v.m., Preis: VHS, Tel. 06104/44893, Sven Schöbel, Laakstr. 5, 6053 Oberhausen

Suche Spiele für Sega MD und PC-Engine. Evtl. auch Tausch u. verk. Spiele für PC-E ab 30 DM, Master Adapter + 3 Spiele 150 DM, Tel. 02822/52527

Suche Tauschpartner f. Mega Drive-Mod. im Raum HA-EN-W. Habe M. Mouse, Gaiques, usw. auch, suche Phantasy Star 2 + Space Harrier, Tel. 02333/75493

Suche Mega-Drive-Mod., zahle gut. Auch Tausch möglich, Habe für Amiga Turanian und Xenon 2 zu verk. Tel. 08092/7275

Verk., Ankauf, Tausch von Mega Drive-Modulen, B. Krause, Josef-Helber-Str. 6, 8089 Emmerring, Tel. 08141/4703

Suche Gunhed u. geb. Mega-Drive-Mod., dringend. Angeb. an: Walter Leis, A-5411 Oberalm, 502 Tel. 08454/4169, Bürozeit Walter verl.

An- und Verkauf Mega-Drive, PC-Engine-Spiele und Konsolen, evtl. Neo-Geo-Games, Famicom, K. Rosenhahn, Fischleirnerstr. 8, 4156 Willich 1, Tel. 02154/40096

Tausche Hellfire, Alterated Beast, suche Super Monaco GP, Rambo III, Elemental Master, After Burner, Phelios u. a., Tel. 0621/791413 Andreas

Tausche Golden Axe und Ghost'n Ghost gg. Thunder Force III, Mickey M., Ghostb., Wonder Boy III, Shadow Dancer, dt. Vers., verk. auch, Tel. 04122/52454

Tausche Mega-Drive-Games vs Super Famicom Games, Habe z.B. Populous, Battle Squadron, Darwin, Super Shinobi oder PC-Engine-Games, Tel. 09193/2337

Suche Mod. für Sega Mega Master, Nintendo, PC-Engine, Suche: dt. Spielanleitung für Mega Drive-Module oder Kopien. Gute Bezahlung, Tel. 0431/641670

Verk. u. tausche MD-Spiele: Elemental M., Fire Shark, Burning Force, Dynamite D., Truxton, suche Cyberball, Technocop, Tel. 030/373767, ab 18 Uhr

Verk. Shadow Dancer, Gyncoo, Tiger Heil, Mickey Mouse, Tel. 0711/232504, Guido

Tausche und kaufe Mega-Drive-Mod. Tel. 0451/301703, Lars nach 18 Uhr, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14

Schweiz, Suche Forgotten Worlds und Rambo 3, biete dafür 2 gute Ballerspiele, Thunderforce 2 und Tassun + Truxton + 20 Franken, Tel. 081/51514, abends Marcel

Tausche Nintendo + 8 Spiele, z.B. Tetris, Silent Service, Zelda, gg. Import, Mega Drive, PAL + 1-2 Spiele, Tel. 06103/1783, ab 18 Uhr

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive u. S. Famicom-Games + Zub., evtl. auch Game Gear, Sven Wolpert, Am Damm 6, Tel. 06132/59105 ab 17 h

Verk. Sword of Vermillion für 90 DM, Mystic Defender (dt. Anl.) 70 DM, Atari Lynx Side World, Ms PacMan je 40 DM, Tel. 089/3613905

Kaufe, tausche, verk. MD-Games, habe z.B. Shinobi, Insector, Phantasy Star, Ghost'n Ghosts, F. Marco, Tel. 05033/5692

Verk. Mega Drive mit Spielen ganz billig, Verk. auch Sega Master Spiele ganz billig, anrufen lohnt sich. Tribi, Tel. 0621/02790

Verk. Thunderforce III für 65 DM, Tel. 0821/12445, Uli

Tausche M. Drive + Gameboy-Mod. Habe Aleste, Hellfire, Elm. Master usw., suche Gyncoo, Gaiques, Spielerman, Tel. 04627/844, ab 18 Uhr, Stefan

Tausche SMS + 14 Spiele (Liste an!) + Joystick 1 Spiel / Cliffe Force + eventuell Zuzahlung gg. Sega Mega Drive, Tel. 02421/54374, Dieter

Verk. LYNX + 6 Games für 300 DM, verk. div. PC-Engine-Games für 250 DM, suche Jogy Kid f. NeoGeo, zahle bis 20 DM, Tel. 02861/4462, Frank, Sa. 17 - 22 Uhr, So. 15 - 19 Uhr

Suche Sega Mega Drive-Spiele, Super Famicom-Spiele, Game-Boy-Spiele, Sega Master-Spiele, PC-Engine-Spiele... Tel. 04521/71497

MD Tausche: Strider, Thunderf. 2, S. Hang On, Herzog 2, gg. Klax, Phantasy Star 2, Populous, Budokan, Elem. Master, Mickey Mouse, Moonwalker, Tel. 05864/648 ab 17.30 Uhr

Habe das Neueste auf MD, und suche auch das Neueste. Suche auch Super-Famicom-Games u. Partner, die tauschen, Tel. 04321/22770 oder 22827, Yossi

Habe das Neueste auf MD. Suche auch das Neueste, Kaufe, verk., zahle gut. Tel. 04321/22770 oder 22827, Yossi

Tausche Phantasy Star 2 gg. E-Swat oder Shadow Dancer u. a., Tel. 09948/428, ab 18 Uhr

Su., tausche, verk. Module (Zub., Konsole) für Mega Drive Master System, PC-Engine, Famicom, tausche auch gegeneinander, Tel. 0621/22087, Daniel

Verk. oder tausche das Superspiel 200 M. Schickt eure Angebote an: T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Tausche Ghost'n Ghosts und Super Thunderblade gg. anderes nicht zu billiges Game, G. Königer, Am Hang 6, 7512 Rheinsetten 2

Tausche, kaufe, verk. Mod., Geräte für Mega-Drive, Gamegear, Gameboy, PC-Engine, Neo-Geo, Famicom, suche billig Famicom, Tel. 089/1403732

Verk. Sega Master + 2 Pads + Orig. Verp. + Golden Axe für 130 DM, Mega Drive: Verk. Zoom 40 DM, Shadow Dancer 70 DM, Ghost'n Ghosts 50 DM, tausche auch, Tel. 05650/881

Tausche oder kaufe Sega Mega Drive-Games: Daniel Prouse, Am den Vossbergen 8, Tel. 0441/42593

NINTENDO

Ich suche Game-Boy-Mod. aller Art: Gargoyles's Quest, Godzilla usw., auch selbst. Meldet euch bei Philipp Tel. 030/1035357 ab 17 Uhr

Tausche die Gameboy-Mod. Super Mario oder Fortress of Fear + 50 DM gg. Castlevania, Tel. 08171/20602, ab 16 Uhr, Michael

Verk. GD Spiel: Super N.L. tausche auch gg. Castlevania oder F. Fantasy Legend, Tel. 02421/56471, verl. nach Jan

Verk. NES + Super Mario Br. 1 Woche alt, 150 DM, ruft an, Tel. 05542/4465

Tausche, kaufe, verk. Super Famicom Game: Habe Final Fighter, Super Mario IV, Gradus III usw., Tel. 05517/4829, ab 18 Uhr, Thorsten

Suche Gameboy mit Super Mario Land, Preis nach VB, Tel. 089/7911696

Verk. und tausche Nintendo Video-Spiele, Verk. hat Interesse, Meldet euch bei Video, Tel. 06578/7602, Cottmar

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Hallo Du. Ich würde deinen Gameboy 100 % o.k., für 80 DM abkaufen mit allem Zub., Tetris, Dialogkabel. Tel. 07471/71550 Thomas, nach 18 Uhr anrufen

Für das Geld, daß ich für 2 alte Game-Boy-Spiele zahle, kannst du dir 1 nagelneues kaufen. Also schreibt an: C. Schäfer, Hafenstr. 1a, 4300 Essen 11

Suche einen leichten, total, oder schon ganz neuen Nintendo. Tel. 06328/1333, Sven verli.

Gmae-Boy aufgepaßt: Biete Game-Boy mit Dauerfeuer + 10 Spielen. Fortress of Fear, Kwirk, für 490 DM, 0,5 Jahr alt, Mo-Fr., Tel. 0431/398883

Kaufe lfd. neue NES-Spiele gebr., nur europ. Vers. Tel. 0841/61407

Kaufe Gameboy + Tetris. Meldet euch bei Dennis Stahl, 6500 Mainz, Tel. 06131/881216

Tausche, ver-kaufe-leihe Game-Boy-Module. Habe: Chase HQ, Kwirk, Ninja Adv., solche Skate Die, Loopz etc. Tel. 04936/7036, Heiko

Verk. org. das Entertainment-System + Zapper + Super Mario Bros. + Duck Hunt + Champion oder Pro Wrestling für 493 DM o. 3500 Stel. Tel. 0316/361264

Tausche Nintendo gg. Sega Mega oder gg. Sega Master, verk. auch für 400 DM. Natürlich Supergames. Tel. 069/312927

Zu verk. NES + 9 Spiele (Warriors, Top Gun), verk. Spiele auch einzeln, zw. 921 sFr., Preis nach VB, Tel. CH-061/3313387

Verk. Game Boy mit Tetris, Tennis und Golf für 190 DM, dt., Vers. alles Orig. verk. P. Jensen, Tel. 0431/735052

Verk. Game-Boy, Akku-Pack, Tetris, Tennis, Nemesis, Trump-Boy, Super Mario Land, evtl. einzeln, NP 470 DM, VHS?? DM, Tel. 05431/2721

Kaufe Game-Boy Mod.: Buralfighter, Baloch, Kid, für 25 DM. Tetris, für 30 DM, verk. Matchmania für 30 DM, Tel. 0211/216327, Mo 16 - 18 Uhr

Suche Lösungshilfen für Metroid und Robo Warrior, schreibt an: A-2734 Puchberg, Anton Proschek 19, Josef Schimek

Suche Cobra Triangle und Teld II für jeweils 30 DM, NES ruf an: Tel. 06264/398, Gernot, European Vers.

Gameboy, Suche Mod. aller Art, möglichst preiswert. Schreibt an: Carsten Stutzki, Münderhäuser Str. 17, W-6442 Rotenburg F.

Verk. kaufe, tausche Game-Boy-Spiele. Suche gut erhaltene u. preiswertes Lynx evtl. mit Zub., Tel. 05105/84554, Sebastian

Verk. Gameboy-Mod., Tetris, Tennis und Super Mario Land, Pro Spiel 40 DM, Schreibt an: Ilhan Sentür, 7240 Horb, a. N. Haugenstein 22/3

Suche Gameboy ca. 110 DM und günstige Spiele. Angeb. unter Tel. 08237/7328 oder schriftlich an Sascha Baum, A2, 8901 Rehling

Verk. Gameboy + Kopfhörer + Tetris + Fortress of Fear + Kwirk + Ballon Kid + Blodid für 230 DM, Tel. 040/603665, nach Michael fragen

Gameboy-Mod.: B. Fighter, Tennis, Tetris, Gargoyls O. Pinball, Kwirk, zum Tausch o. Verkauf, Tel. 07821/24536 + Amiga Org., z.B. Interphase

Kaufe fast jedes Gameboy-Mod., zahle bei 100 % Qualität bis 68 % von NP. Warte auf Games Bad Tel. 07132/82521, verk. Markus ab 14 Uhr, tgl.

Verk. Simon's Quest, Castlevania 2 für europäische Vers. Preis 90 sFr. verk. nur in der Schweiz. Eventuell auch Tausch gg. Robocop oder sonstiges Modul. Tel. 053/39893, Oder schreibt an: Stefan Kleier, Zieglerweg 53, 8240 Thayngen

Kaufe, verk. u. tausche NES- und Gameboy-Spiele. Oliver Weikopf, Bergstr. 5, 6661 Niederaussen, Tel. 0333/6274

Ich suche billige und gute funktionsfähigen Game-Boy Mod. Wenn dich dieses Angebot interessiert, dann ruf an: Tel. 02191/61919 Peter

Suche stets geliebte NES-Spiele und Spielers. Meldet euch bei: Ralf ab 21 Uhr o. Sonntags. Tel. 0212/319224

Suche dringend Bomber Boy, Nemesis, Gargoyls o. Spiel, Bubble Bob, F-1, Race usw., Tel. 0208/685821 Markus

Private Kleinanzeigen

Verk. Tennis für 25 DM, Golf für 20 DM, 100 % o.k., Orig. verk., Tel. 06315/59818 ab 16.30 Uhr, Michael

Verk. NES + 15 Spiele + Joy Advantage NP ca. 1500 DM für 600 DM. T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Glattbach

Suche für Game Boy das Spiel Gargoyles Quest 100 % o.k., mit dt. Anal. Zahl 35 DM, Angeb. an: Tel. 02234/82294, Michael

Tausche, verk. & kaufe Game-Boy-Spiele. Jens Mathesius, Heidkamp 10, 4716 Offen. Donnerstags von 18 - 19 Uhr, Tel. 02595/1634

Verk. Popeye, Donkey Kong I, Iceclimb, Urban Champ, für je 30 DM, Match Rider, für 35 DM, Trojan für 40 DM, Tel. 0621/851399, Phathanna, verl. ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx + Netzteil, Comlynkabel, Calif. Games, Blues, Lightning, Chip's Chal., Gates of Zendo, Tel. 069/476505

Verk. Gameboy mit 7 Spielen: Double Dragon, Snake Striker, usw., mit Akku/Netzteil von Nintendo, für 350 DM, Tel. 07156/23306, verl. Alex

Kaufe Super Gameboy-Modul aller Art, Bitte um günstiges Angebot. Zahle bis ca. 100 DM, Tel. 06131/(Mainz) 42382 ab 17 Uhr

Suche Game-Boy Mod. wie Gargoyles, Quest, Dr. Mario, Bomber Boy, zahle bis 35 DM, o. Tausche gg. Tennis, Tel. 08708/380 nach 18 Uhr, Robert verl.

Suche Game-Boy-Mod. Final Fantasy-Legend, Zahle bis zu 25 DM, Tel. 040/390761

Tausche: Fortress of F. & Gargoyles Quest gg. Ninja Adv. und Budo Kid (Gameboy). Tel. 07821/51536, verk. auch Preis VHB

Für den Gameboy kaufe ich bis höchstens 30 DM fast alle Mod. Tel. 07724/7513, Achtung: Nur solange Kohle reicht, deshalb beiligt euch.

Verk. Game Boy mit Tetris & Tennis für 175 DM, C-64 Mouse, für 45 DM, Telespiel (Tennis) für 20 DM, Tel. 02265/8416

Suche Gameboy-Mod. zum Kauf oder Tausch, auch Tausch gg. Amiga-Orig. F-16, Jet, Kristal... mgl. Suche Game-Boy-Clubs, Tel. 05321/22953

Tausche NES-Spiele im Raum Lübeck, habe z.B. Lo-z, Kung Fu, Metroid, Kid, Icarus. Suche Tetris, Silent Service, Proktor, Faxman, kaufe auch für ca. 30 DM pro Spiel, Tel. 0451/57379 Sebastian

Wrestle Maria für Europavers, zu verk., FP 45 DM, oder Tausch gg. R. C. Pro Am. Tel. 0511/773606, ab 15 Uhr

Suche: Double Dragon, Nemesis, Habe: Kwirk, Quix, Tennis, Spiderman u. a., für Gameboy-Yeah. Tel. 07666/5818 ab 19 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele bis zu 25 - 30 DM, Tel. 06081/6988, Patrick verl.

Suche für Super Famicom: Spitzenspiel: F-Zero, komplett neuwertig, Nur 89 DM, verk. neu Comp.-Pro-Joystick Megadrive nur 39 DM, NP 69 DM, Tel. 0412/520710

Verk. für Gameboy Tennis 35 DM, 3 Wochen alt, oder Tausch gg. Bomber Boy, Nemesis, Pipe Dream, kaufe auch - Christian Loch, Hauptstr. 1, 6589 Nohren

Verk. neu, Gameboy mit Zub. + 8 Spiele (Quix, Final Fantasy, Super Mario, Tetris, usw.), für 400 DM, Tel. 0711/79182, ab 17 Uhr, Marc

Ich suche HC-Pro Am für 30 DM und Punch Out für 30 DM, Tel. 06264-398, an Gernot

Suchne günstige US-Module für Game-Boy, Jens Künzte, Hansplatz 11, 3180 Wolfsburg 1

Tausche, kaufe und verk. NES und Game-Mod. aber nur 1 R. Mannheim und Augsburg und Umgebung, große Auswahl, Top Zustand, Tel. 06204/76165

Suche für NES: Link, Mario Bros. 2 + 3, Snake, Battle of the, Double Dragon II, Faxandun und Kung Fu, Tel. 05832/593, ab 18.30 Uhr, Sabine

Suche Spiele (Batman, Tennis, Puznic, usw.). Zahle bis zu 20 DM, Tel. 08232/2493, Andy

Suche für Gameboy Soccer, Box F-1, Race, Ninja, Adv., Nemesis und Batman, Biete für jedes Modul 15 - 20 DM, Tel. 06342/78633, fragt nach Sebastian

Game-Boy-Mod. z. Tauschen: Biete Quix, suche: Pinball, Revenge o.t. Gator oder andere. Schreibt an: Eric Jüttner, P-Oest-Str. 2, O-5023 Erfurt

Private Kleinanzeigen

Schweiz! Verk. Gameboy + Link-Kabel und 7 Super Mario Spiel für sFr 385 alles brandneu, Roger Horvath. Tel. 061/712381

Verk. Gameboy, Tetris, Nemesis, Solar Striker, Batman, Castlevania, Gargoyles's Quest, Bomberboy, Hero Turbles, für 450 DM, Tel. 02562/6933

Verk. NES-Mod. für 450 - 500. Wenn ihr Interesse habt, wendet euch an Joser. Tel. 02854/229, tausche auch gg. Org. Amiga-Spiele

Kaufe, verk. tausche Spiele für Gameboy, suche Turbo Express, bis 300 DM, ab 16 Uhr unter Tel. 09721/185565, erreichbar

Suche für Gameboy-Spiele Final Fantasy, L. Gargoyls Quest, Nemesis, Castlevania, 100 % o.k. Auch an Zub. interessiert, Daniel König, Tel. 0211/431012

Kaufe alle guten Mod. bis 20 DM, Tel. 05032/5038, z.B. Tetris, Quix, usw.

Verk. NES-Anlage mit 8 Spielen + Matte + 1 Spiel, Naelines unter. 0761/800904, Preis ca. 650 D., P. S. Mein Freund verk. Ghostbusters. Tel. 07664/4948

9 NES-Spiele zu verk. Tel. 040/7215826, nur nach 19 Uhr anrufen. Patrick Joneleit

Ich kaufe alle Gameboy-Mod., die ihr nicht mehr braucht, ich zahle bis zu 30 DM, ab 18 Uhr Tel. 08533/7487

Dringend! Suche Gameboy mit Grundausstattung, Zahle bis 90 DM. Christian Bensing, Michelau 5, 6551 Hochstätten

Tausche Tennis u. Tetris gg. Final Fantasy, US oder Gargoyles Quest US, Tel. 804704, Ingo

Gameboy, Ich suche dringend Double Dragon + Batman, zahle pro sFr. 30 oder mehr. Tel. 0643/27000 Silvio

Suche Gameboy-Spiel. Angeb. und Listen an: Andreas Raul, Geislinger Str. 13, 7320 Göppingen

Suche Gameboy + Mod. aller Art, Kauf und Tausch ruf mich schnell an unter Tel. 0221/581871, fragt nach Holter Hoff

Suche Gameboy-Mod., nicht zu teuer, mit Anl. Tel. 0611/402123

Game-Boy: neue und alte Module ges., zahle ca. 20 DM pro Mod., kaufe ganz Modul-Bestände, Tausche auch Mega-Drive-Mod. Tel. 05205/70452

Suche Gameboy mit 1 Spiel, zahle bis zu 100 DM, Tel. 07821/41123, fragt nach Eric

Verk. Golf für Gameboy mit einbaubarer Batterie und Zub., neuwertig. Kann sein, daß es nicht verkauft ist. 40 DM, Tel. 05372/6919

Gameboy, nur Österreich. Wer aus 4651 Stadl-Paura + Umgebung will seine Module verk. oder mit mir tauschen? Meldet euch bei: B. Klier, Mario, Tel. 07245/44332

Hallo Nintendo. Achtung aufgepaßt! Ich verk. Nintendo-Grundgerät mit Zub. mit 7 Topspielen für nur 450 DM, Tel. 02162/52703, ab 18 Uhr erreichbar

Suche für Gameboy das Spiel Teenage M. H. Tetris, zahle bis zu 30 sFr., Tel. 03177/11621, Marcel

Kaufe jedes Gameboy-Modul, das ich in die Finger kriegen kann, von 20 - 25 DM. So eine Gelegenheit kommt nicht oft. Tel. Austria, 0662/878213

Verk. + kaufe, tausche SMD-Mod. E + Gameboy-Mod. Zahle gut. Nur Schweiz. Tel. 01/8410134, abends, Thomas

Verk. für Gameboy: Golf und Super Mario Land, je 35 DM, plus Porto. Tel. 06407/1200 Martin Walder

Kaufe, verk., tausche Module für Super Famicom. Tel. 0212/15629, ab 20 Uhr

Suche Gameboy-Mod.: Bubble Bobble, Bomber Boy, Super Mario Land, pro Stück, max 30 DM, Jean Marie Cottier, am Staumsee, 1, CH-4127 Birsfelden

Suche für Gameboy Super Mario Land, Fortress of Fear, für je 20 DM. Ulrich Schöckel, 8405 Donaustauf, Schillerstr. 6, Tel. 09403/8945

Private Kleinanzeigen

Suche Game Boy kpl. event. mit Game S. Mario Land, Bob, 08926/9674, Stefan

Wie geht's... suche billigen Game-Boy-eventuell mit paar Spielen. Also auf die Plätze fertig los! Kai Aichler, Moorikeweg 2, 7967 Bad Wildsee

Verk. 13 Spieler: z.B. Boyko, Billi, World Cup, Track Field, Faxandun, Skate oder Ute usw. Markus Graf, 8437 Freystadt, Tel. 09179/5445

Super Famicom, verkaufe, tausche Module. Biete Kabel zum Anschluß an Stereoanlage oder an Commodore 1084-Mon., Tel. 02822/83517

Suche billige neue Gameboy-Spiele. Tausche auch. Schreibt an: Oliver Rieder, Kuno-Brandauer-Str. 3, A-5020 Salzburg, Austria

Verk. NES-Spiele wie The Guardian, Legend, Punch Out, Ice-Hockey, Castlevania II + II, a 40 DM, Tel. 089/165896, nur Mo., Di., Do., ab 18 Uhr

Suche Game-Boy-Spiele aller Art, zahle bis 30 DM für gute Spiel m. Verp. m. Anl., ohne 15 DM, Tel. 02034/94873

Verk. Gameboy mit 6 Mod.: Tetris, Fortress of Fear, alles alt, m. verl. für VB 270 DM, Tel. 02151/700741, Marco verl.

Tausche od. kaufe Module von Nintendo, auch europäische von Nintendo, Tel. 0561/493102

Suche billige Gameboy-Mod., zahle bis 20 DM, z.B. Super Mario Land, Final F., Legend, Sky Bock, Am Rambogen 26, 8952 Marktoberdorf

Verk. Gameboy + Tetris + Super Mario Land 1 Mte. alt, inkl. Video Link, Kopfhörer, Batterien, nur kpl., 17 DM, Tel. 04102/81478

Neue Gameboy-Spiele zu verk. Tel. 02598/422, ab 15 - 18 Uhr. Lars verl.

Verk. o. tausche gg. anderes GB-Spiel. Tel. 04624/8715. Malte Schuster, Hufenhausbau, 2382 Kropp

Tausch Link, Zelda II, Castlevania, Simon's Quest, gg. Amiga Games. Nur Orig. James Pond, Turrican, Cadaver oder NES Spiel. Tel. 0221/781217, Other vers.

NES: Trojan 50 DM auf Amiga, X-Out 35 DM, Black Tiger 25 DM, Strider 30 DM. Kaufe Verp. von Zelda 2, für 15 DM, Tel. 09281/66516

Suche NES-Spiele, z. B. Life Force, Top Gun usw., zahle bis 40 DM, alles 100 % o.k., Klaus Steiner, Wiesenstr. 6, 8459 Neukirchen

Suche für Gameboy, Double Dragon oder Tetris, biete dafür Batman, US-Vers. Tel. 05351/7108, Bastian

Suche Gameboy-Mod., z. B. PAC-Man, Nemesis, Final Fantasy, US, Klax, usw., Tel. 08202/8655, verl. nach Derrick

Suche Game-Boy-Spiele: Nemesis, F-1, Race Double, Dragon II + 2, für max. 20 DM, Tel. 07471/71402, Stefan nur 100 % i.O.

Gameboy-Modul-Tausch: Ich kaufe für 25 DM und tausche gg. SML, Tetris, Kwirk, etc. GB-Mod., S. Becker, Wittekind 18, 4800 Bielefeld, Tel. 0521/311719

Tausche ST- gg. Gameboy-Spiele: Chaos, Bloodwings, Hades, Nebula, Dr. Doom's Revenge usw., Mario Brunn, Absteier, 3, 8354 Metten

Verk. für NES: Festers Quest, Excite Bike, Goonies II, Alpha Mission, 35 sFr pro Spiel, Tel. ab 18 Uhr: 0452/13659, Michel Meyer, CH-8214 Schönen

Suche oder tausche Spiele für NES. Biete an: Zelda II, Kid Icarus, Rad Racer, Alles Orig. und 100 % o.k., Schr. Angeb. an: Mario Henning, Reibelsberger Str. 3, Schwinen O-2793 oder Tel. O-Schwinen 322753

Verk. Gargoyles Quest für 35 DM, solche Bomber Boy + Batman für 30 DM. Tausche auch, Tel. 06782/7840, nach Jörg fragen

Suche: Gut erhaltene Gameboy-Spiele: Spider-Man, Wizard and Warriors. Zahle pro Spiel bis zu 25 DM. Nur guter Zustand, Tel. 06228/8513, nach 19 Uhr

Suche Gameboy mit Tetris und Zub. mit anderen Spielen, z.B. Fortress of Fear u. Final Fantasy Legend 2, also Tel. 0330/6527969

Verk. Gameboy-Mod., 2-3 Mon. alt, Tetris, 40 DM, Tennis 35 DM, Spiderman 35 DM, Radar-Mission 45 DM, Lightboy NP 70 DM - 45 DM. Nach 14 Uhr, Tel. 04531/7807

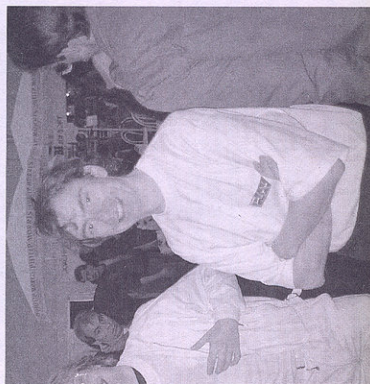
Psygnosis geniales Grünspiel um die grünhaarigen Kamikaze-Zwerge erfreut sich bei den Spielern über regen Zuspruch. Wir wollen von Euch alle Codes für den **Zwei-Spieler-Modus**. Zum Einspielen hier die ersten fünf Paßwörter. Der Schnellste erhält ein Spiel seiner Wahl.

Level: Code:

2	KJLDMKCMQ
3	NJLDMKCDMN
4	JLDMKKNEWW
5	LDMKCNFMP
6	DMKKJNLGMY

GEWINNKARTE "LEMMINGS"

WHO IS WHO? STEVE TURNER



Steve Turner wurde 1954 in in Romford (Essex) geboren. Seit Anfang der 80er programmiert er professionell, wobei er sich anfangs auf 3-D-Actionspiele für den 16k Sinclair Spectrum konzentrierte. Für Hewson schrieb er unter anderem die beiden 8-Bit-Klassiker "Legend of Avalon" und "Dragonlord of Avalon" für den 48k Spectrum. Mit Andrew "Uridium" Braybrook ist er seit jener Zeit befreundet. Nach einem kurzen Gastspiel bei British Telecom gründeten er und Andrew Ende der 80er Jahre das Programmiererteam Gralfgold, zu dem auch die ehemaligen Hewson-Youngsters Dominic Robinson und John Cummings gehören. Seit "Rainbow Islands" kümmert er sich hauptsächlich um Musik und Game Design. "Realms" realisierte Steve jedoch alleine im Alleingang.

Sotography: **Hewson:** 3D Space Wars, Seiddab Attack, Luna Attack ("Seiddab Trilogy" alle Spectrum 1983-84), Legend of Avalon, Dragonlord of Avalon (beide Spectrum, 1984), Astroclone (Spectrum, 1985), Quazatron, Panarama (beide Spectrum, Schneider CPC, 1986). **British Telecom:** Magnetron (Spectrum, C 64, 1987), Flying Shark (Schneider CPC, 1988), Intensity (Spectrum, 1989). **Microprose:** Bushido (C 64, 1989), Simulra (Amiga, ST, 1990). **Virgin:** Offroad (Spectrum, Schneider CPC, 1990).

CompuCamp - Ferien total... ... wir machen sie!

**KOSTENLOS für
alle POWER-PLAY-Leser!
DER NEUE CAMPS-
KATALOG '91-
THE BEST OF COMPUTING,
SPORTS, LANGUAGE
AND FUN!!!**



Computer-, Sprach- und Sportferien mit CompuCamp - das Programm der Superlative:

- ★ **Camps in Süd-, Mittel-, Norddeutschland und England mit**
- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwenderkursen (von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PCs)
- Computer-Spezialkursen: Hardwarebesteln und DFÜ für C64 und AMIGA
- großem AMIGA-Angebot (19 Kurse) für Einsteiger und Crocks (NEU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkursen - beliebig kombinierbar mit dem Computer- und Sport-Programm
- 27 verschiedenen Sport-Lehrgängen: Tennis, Snowboard, Surfen, Bumerang, Golf, Windsurfen, ...
- **NEU:** Baseball-specials für Einsteiger und Fortgeschrittene, Lenkdrachen.

- Aktivferien für Einsteiger, Fortgeschrittene und Könner von 10-18 Jahren.
- Skateboard-Camps mit TITUS skates-Profis.
- FRÜHJAHR, PFINGSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

- ★ **US-Sprachreise-Programm:** Vier-Wochen-Trips in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Gastfamilien, Sprachkursen und Freizeit-Angeboten.
- ★ **High School- und College-Programme:** Ein Schul- bzw. Studienjahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Halb- und Vierteljahres-Programme. Platzierungs-Garantie (Kalifornien, Florida etc.). Intensive Vorbereitung und Betreuung.

CompuCamp ... die Computercamp-Spezialisten

Nach schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/81 10 81

...mehr Informationen
im **Gratis-katalog sofort** mit
dieser Karte anfordern!

Absender:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

P.Z., Wohnort

Friedhof (fernseht)

Datum, Uhrzeit

Die 60 Pf
Briefmarken
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markte/Technik Verlag AG

Hans-Finsel-Str.2

8013 Haar

Absender:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

P.Z., Wohnort

Friedhof (fernseht)

Datum, Uhrzeit

Die 60 Pf
Briefmarken
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markte/Technik Verlag AG

Hans-Finsel-Str.2

8013 Haar

Ja, ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportarten von ComputCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverzüglich** zu (Bitte ankreuzen): Alles über

- ☐ **Camp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen
- ☐ **US-Sprechreisen**
- ☐ **High School-Aufenthalte** in den USA
- ☐ **College-Aufenthalte** in den USA

Name _____

Strasse _____

PZ/Ort _____

Tel. _____

Geburtsdatum _____

bestize Computer-Typ _____

bin besonders interessiert an _____



★ US-Sprachreise-Trips nach Kalifornien
★ High-School- und College-Aufenthalte ★ Griffs-Programmiererung ★ BASEBALL-Spricht Lehrgänge

POWER PLAY #91

60 Pf. Marke,
SONST
LAUFT
NIX!

INTERVIEW

Was war für Sie das größte Unglück? Der Wechsel von Hewson zu British Telecom.

Was ist für Sie das vollkommenste Glück? Die Entwicklung neuer Spiele nach meinen eigenen Vorstellungen und ohne Zeitdruck zu schreiben.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Wenn jemand mein Alter vergißt.

Was haben Sie am meisten an einer Softwarefirma? Die Art, wie die Firma die Entwickler meist finanziell überfordert.

Ihr Lieblingsmaler/Gründer? Roger Dean

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Die kanadische Rockgruppe Rush, die ich über Andrew (Braybrook) kenne.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Eine warme Persönlichkeit.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Programmieren und Musizieren (Gitarre).

Ihre Lieblingsprogrammierer? Factor Five

Ihr bestes Spiel? Action

Ihr schlechtestes Spiel? irgendeine Umsetzung auf C 64 für eine französische Firma, die ich innerhalb von zwei Wochen neuentwerfen musste.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Wenn ich nicht Programmierer wäre, wäre ich am liebsten Musiker.

Ihr Hauptdarsteller? Meine Frau meint ich wäre ein "Rock'n'Roll-Opä". Das trifft's ganz gut. Ich werde einfach nicht erwachsen.

Ihr größter Fehler? Der Wechsel zu British Telecom.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Bealline, Vektor Grafik und John Phillips

Ihr Lieblingskritiker? Ich lese eigentlich nur Fachliteratur...
Was verabscheuen Sie am meisten? Die Art wie Menschen miteinander umgehen.
Welche geschichtlichen Geschichten verabscheuen Sie am meisten? Caligula
Das schlechteste Programm? Probe
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Die allierte Operation am Golf: seit Hunderten von Jahren wurde kein Krieg mit vielen Beteiligten mit so wenig Menschenleben bezahlt.
Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Space Invaders. Dodge war der erste Automat, der mich in die High-score-Liste brachte.
Ihr Lieblingscomputer? Spectrum, momentan der Amiga.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? John Phillips.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Weitsicht, täglich. Mit Familie und Firma fühle ich mich wohl.
Ihr Motor? Wenn Du etwas anfangst, bringe es auch gut zu Ende.

SONNTAGSBRATEN

Edd the Duck



Suchbild mit Ente und anderen Kleintieren (Amiga)

Unterhaltungsprogramm angeboten wird: Edd the Duck gewinnt bei mir nicht einmal den Preis für das Listing des Monats. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Impulze, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 22%

Grafik: 32% Sound: 22%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

PISTEN-PUNKS

Ski or Die



Schneespäßen zum Frühlingsanfang (Amiga)

Die kreuzbrave Umsetzung bietet keine besonderen Grafikmätzchen, aber eine solide Ladung Unterhaltung. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 76%

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

C 64

Grafik: 69% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

FERIEN AUF DEM BAUERHOF

Lupo Alberto



Draufspringen oder ausschalten, das ist die Frage (Amiga)

ist (hakliges Scrolling), kann man den italienischen Wolf getrost im Regal stehen lassen. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Idea, Zirkra-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 39%

Grafik: 33% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

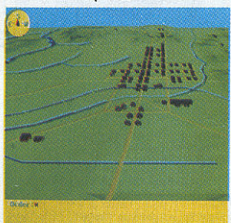
in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

KANONENDONNER

Gettysburg



Der amerikanische Bürgerkrieg in 3 D (MS-DOS/VGA)

mangelhafte Bedienung unnötig getrübt wird. *mh*

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Arc, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 59% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Karof

Jürgen Vieth

AMIGA

AMOS, Game Creator, inkl. Runtime
Backgammon, Anleitung deutsch
Bane of the Cosmic Forge
Bard's Tale III, Handbuch deutsch
Betrayal, Anleitung deutsch
Blue Max
Bundesliga Manager, kpl. deutsch
Cadaver, komplett deutsch
Car Vup, Anleitung deutsch
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch
Das Boot
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch
Elvira, kompl. deutsch
EPIC, Handbuch deutsch
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch
F 16 Falcon, Handbuch deutsch
F 16 Mission-Disk I, II, dt. Hdb. je
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.
Flames of Freedom, Antlg. deutsch
Flight of the Intruder, Handb. dt.
Great Courts II, Anleitung deutsch
Hard Drivin' II, Antlg. deutsch
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.
Lupo Alberto, Anleitung deutsch
Imperium, Handbuch deutsch
Indiana Jones (Grafiq Adv.), kpl. dt.
Insects in Space, Antl. deutsch
Invest, kompl. deutsch
Kings Quest V 1 MB
Lemmings, Anleitung deutsch
Loom, kompl. deutsch

M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch
Maniac Mansion, kpl. dt.
MIG 29, Handbuch deutsch
Monkey Island, kompl. deutsch
On the Road, kompl. deutsch
Panza Kick Boxing, Antlg. deutsch
PGA Tour Golf, Handbuch deutsch
Pirates, deutsches Handbuch
Pool of Radiance 1 MB, Handb. deutsch
Populous, dt. Handbuch
Ports of Call, deutsche Version
Powermonger, Handbuch deutsch
Powermonger-DATA-Disk, Antl. dt.
Railroad Tycoon, Handb. deutsch
Rings of Medusa, kpl. deutsch
Secret of the Silver Blades
SIMCITY, dt. Anleitung 512 K (Rest)
SIMCITY, Handbuch deutsch 512 K
Spirits of Excalibur
Supremacy, Anleitung deutsch
Team Yankee, Anleitung deutsch
Their finest Hour, dt. Anleitung
Transworld, kompl. deutsch
Ultima V, Anleitung deutsch
UMS II Handbuch deutsch 1 MB
Warlock The Avenger, Antl. deutsch
Wings, Handbuch deutsch 1 MB
Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB
Wonderland, Anleitung deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
Speicherkarte 512 KB/Uhrabschaltb.
X-Power professional

ATARI ST

A 10 Tank Killer
B.A.T., Anleitung deutsch
Battle Isle
Betrayal, Anleitung deutsch
Blue Max
Bundesliga Manager, kpl. deutsch
Cadaver, kompl. deutsch
Car Vup, Anleitung deutsch
Champions of Krynn, Handb. deutsch
Chase HQ 2, Anleitung deutsch
Das Boot
Dungeon Master, kpl. deutsch
Chaos Strikes Back
Dragonlight II, Edit. kpl. deutsch
Elvira, kompl. deutsch
EPIC, Anleitung deutsch
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch
F 16 Falcon, dt. Handbuch
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.
Flames of Freedom, Antlg. deutsch
Flight of the Intruder, Handb. dt.
Gunship, Handbuch deutsch
Great Courts 2, Anleitung deutsch
Invest, kompl. deutsch
It came from the Desert, Handb. dt.
Kot Of II, dt. Anleitung
Kings Quest V
Loom, kpl. deutsch
Imperium, Handbuch deutsch

Indiana Jones (Grafiq Adv.) kpl. dt.
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.
Larry III
Lemmings, Anleitung deutsch
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch
Maniac Mansion, kompl. deutsch
Midwinter, kompl. deutsch
MIG 29, Handbuch deutsch
Monkey Island, kompl. deutsch
N.A.M. Anleitung deutsch
On the Road, kompl. deutsch
Panza Kick Boxing, Antlg. deutsch
Pirates, Handbuch deutsch
Populous, Handbuch deutsch
Powermonger, Handbuch deutsch
Powermonger-DATA-Disk deutsch
Railroad Tycoon, Handb. deutsch
Secret of the Silver Blades
Sim City, deutsches Handbuch
Spirit of Excalibur
STOS - The Game Creator, deutsch
STOS - Maestro/Maestro plus
Team Yankee, Anleitung deutsch
Their finest Hour, dt. Antl. 1 MB
Trans World, kompl. deutsch
Turrican II, deutsche Anleitung
UMS II, deutsches Handbuch
Wolfpack, Handbuch deutsch
Wonderland, Anleitung deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch

IBM

Airline Transp. Pilot (SubLogic)
Bane of the Cosmic Forge
Blue Max
Cadaver, kompl. deutsch
Countdown, Anleitung deutsch
Das Boot
Death of Krynn, Antlg. deutsch
Elvira, kompl. deutsch
Eye of the Beholder
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0)
F 15 Strike Eagle II
F 29, Handbuch deutsch
Flames of Freedom, Handb. dt.
Flight Sim 4.0, deutsche Version
Aircraft Designer, für F14.0 engl.
Aircraft Designer, für F14.0 deut.
Gargish Khan, deutsch
Great Courts II, Antl. deutsch
Heart of China VGA - EGA je
Indiana Jones (Grafiq Adv.) kpl.
Islands, Anleitung deutsch
Kings Quest V/EGA oder VGA
Knights of the Sky, Handb. deutsch
Larry III, kompl. deutsch
Lemmings, Anleitung deutsch
LHX Attack Chopper, dt. Antlg.
Light Speed, Handbuch deutsch
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.
Loom, kompl. deutsch
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch
Maniac Mansion, kpl. deutsch

Mario Andretti's, Handb. deutsch
MIG 29, Handbuch deutsch
Monkey Island, kpl. dt. VGA HD
Monkey Island, kpl. deutsch EGA
N.A.M., Handbuch deutsch
Okopology Vers. 3.0 kpl. deutsch
Populous, dt. Handbuch
Ports of Call, deutsche Version
Quest II, Glory (Heroes Quest II)
Railroad Tycoon, dt. deutsch
Red Baron (SIERRA) EGA o. VGA
Rise of the Dragon (SIERRA)
Savage Empire
Silent Service II, Handb. dt.
Sim Earth, Handbuch deutsch
Simcity, Handbuch deutsch
Space Quest II, kompl. deutsch
Space Quest IV VGA oder EGA je
Spirit of Excalibur
Their finest Hour (Battle of Brit.)
Transworld, kpl. deutsch
TV-Sports Basketball, dt. Handb.
UMS II, Handbuch deutsch
Wing Commander
Wonderland, Anleitung deutsch
Zak McKracken, kpl. deutsch
AdLib - Soundkarte deutsch
AdLib - Soundk. - Visual Composer
Soundblaster, Handbuch deutsch
* auch auf 3.5" Disketten
* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps).
VORKASSE 4,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 * POST-NACHNAHME 7,-
* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

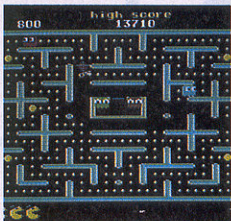
Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 4014 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

PILLENKNICK

Jr. Pac-Man

Na ja...

Zu den Neuerscheinungen, die unter die Kategorie "Nice Try" fallen, zählt der Pillenmampferauß "Jr. Pac-Man". Der dritte Teil der Pac-Man-Saga wurde aus dem Museum gezerrt und für C-64-Computer umgesetzt. Leider haben die Programmierer das Original nicht sehr genau studiert, denn sonst wäre ihnen aufgefallen, daß die Labyrinth dort geschröllt wurden. So hat man zwar das herumhospende Obst eingebaut, die Irgärten allerdings schrumpfen lassen. Auch sonst läßt die Adaption einiges an Detailliebe vermissen. Die Gespenster laufen ganz klar zu zielstrebig auf Pac-Man zu, so daß oft keine Ausweichmöglichkeit mehr bleibt. Dank



Keine Umsetzung, die Pac-Man würdig ist (C 64)

der wenig inspirierten Umsetzung werden sogar Pac-Man-Enthusiasten wie ich enttäuscht. mg

STECK BRIEF

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thunder Mountain, Zirkapreis: 30 bis 50 Mark

AMIGA
nicht geplant

C 64 27%

Grafik: 21% Sound: 24%

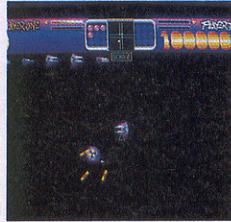
Schwierigkeit: schwer

STURM IM WASSERGLAS

Photon Storm

Na ja...

Actionaltmeister Jeff Minter, seit seligen "Gridrunner"-Zeiten allen Ballerparisiten ein Begriff, legt sein neuestes Werk vor: Keinen wundert's, daß in "Photon Storm" geschossen wird, bis die Maus verdampt. Das Spiel entpuppt sich als überdimensionaler "Asteroids"-Verschnitt. In der Mitte des Bildschirms wurde ein Raumschiff platziert, das in alle Richtungen schießen kann. Mit der Maus legt ihr fest, wohin (Kreisbewegung) und wann (Maustaste) gefeuert wird. Wer sich zu Jeffs unerschütterlicher Fangemeinde zählt, könnte am ehe-



Dumpf-dooftes Geballer ohne Spielwitz (ST)

sten Gefallen an dem uninspirierten Geballere finden. Alle anderen: Finger weg von diesem Werk. mg

STECK BRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 27%

Grafik: 34% Sound: 64%

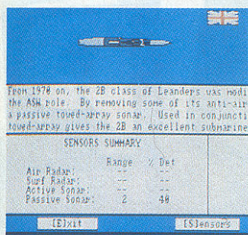
Schwierigkeit: mittel

Genre: Action
Hersteller: Arc, Zirkapreis: 70 Mark

AMIGA
in Vorbereitung

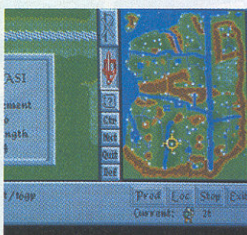
C 64

nicht geplant



Harpoon

Als sich die NATO noch vom Warschauer Pakt bedroht fühlte, programmierte Three-Sixty ein riesiges Strategiespiel. "Harpoon" kam zuerst für MS-DOS-PCs heraus, erst nach einem langen Jahr ist die Amiga-Version erschienen. Die Umsetzung ist "eins zu eins" – sogar die Ladezeiten auf dem Amiga halten sich in Grenzen. Erfahrene Strategen bekommen eine Menge geboten, alle anderen sollten besser die Finger davon lassen. Die Amiga-Version läuft nur mit 1 MByte Speicher. *al*



Warlords

Amiga-Strategen mit Hang zu Fantasy-Stories dürfen sich freuen. Gibt es doch das Taktikspektakel Warlord für bis zu acht Spieler um Elfen, Zauberer und Rittersleute, nun auch für ihren Computer. Auf zwei Disketten befindet sich ein tadelloses Strategievergügen, das bei der Umsetzung nicht gelitten hat, im Gegenteil, der Sound wurde noch mal aufgepeppt. Zwar kann Warlords Hochkartern wie "Command H.Q." nicht das Wasser reichen, aber für den Einsteiger ist dieses Programm ideal geeignet. *mh*



Elvira

Überweitenkönigin Elvira zeigt ihre grüffteschwarz verüllten Attribute nun auch auf fünf Disketten für den Atari ST. Das "Klick'n Sammel"-Adventure mit Rollenspieleinschlag hat auf dem ST keine großartigen Veränderungen gegenüber der Amiga- und PC-Fassung (Test in *POWER PLAY* 3/91) durchmachen müssen. Nur der Sound und die Grafik wurden ein klein wenig abgespeckt. Geblieben ist die Horrorstory um Monster und ein Gruselschloß sowie das lasche Kampfsystem. *mh*



Think Twice

"Think Twice" steht normalerweise auf einem Tisch und heißt Master Mind. Der Spieler versucht, durch kleine Hinweise die Platzierung vier farbiger Stäbe zu erraten. Die Umsetzung auf den Computer ist tadellos gelungen, auch wenn das keine allzu große Leistung ist. Die Soundeffekte sind aber recht unproportional ausgemischt. Wer seine Boxen leben lassen will, sollte nicht allzu laut aufdrehen. Wer das Brettspiel mag und keinen Partner finden kann, der sollte Think Twice kaufen. *al*

Genre: Strategie
Hersteller: Three-Sixty
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 70%
Grafik: 48% **Sound:** 20%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Strategie
Hersteller: SSG
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 76%
Grafik: 61% **Sound:** 34%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 42%
Grafik: 74% **Sound:** 62%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 50 Mark

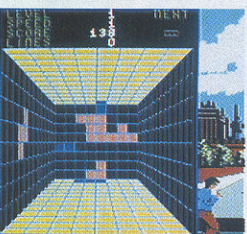
ATARI ST 47%
Grafik: 33% **Sound:** 22%

Schwierigkeit: einstellbar



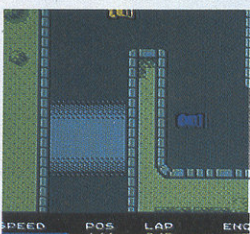
Mig-29

Hobbypiloten, die nicht soviel Wert auf Realismus und Detailreichtum legen, sind in der "Mig-29" recht gut aufgehoben. Auch auf dem Atari ST macht Domarks Sowjetflieger eine gute Figur: Das schnelle und flüssige Fluggelühl macht den nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad wieder wett. Simulationseinsteller ohne viel Erfahrung sollten die Mig einmal probefliegen. Alte Hasen werden nicht ganz so gut bedient. Besonders Spieler die Wert auf Realitätsnähe legen, werden etwas enttäuscht. *vw*



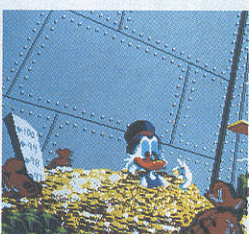
Welltris

Knobelfreunde, die an ihrem guten alten C 64 hängen, müssen auf Alexey Pashitnows 3-D-Grübeleil nicht verzichten. Ähnlich wie bei "Block Out" schaut man von oben in einen Becher, an dessen Wänden die bekannten Tetris-Blöcke herabausen. Mit der Tastatur muß für Ordnung gesorgt werden. Sieht man von den hardwarebedingten Abstrichen an Grafik und Sound ab, ist Welltris auf dem C 64 ein nettes Grübelspiel für Zwischendurch. Block Out macht nach langweilig allerdings mehr Spaß. *vw*



Super Cars

Die C 64-Umsetzung bleibt hinter den nicht besonders gelungenen 16-Bit-Versionen zurück. Grafisch schlicht, technisch mäßig: das "Wir-fahren-zu-viert-im-Kreis-herum"-Autorennen "Super Cars" kommt nicht auf Touren. Trotz unterschiedlicher Rundkurse und zahlreicher Extras (bessere Karosserie, neuer Motor, Raketen) überwiegt die Langeweile. Die pingelige Kollisionsabfrage zehrt zudem an den Nerven des Spielers. Auf Super Cars können selbst eingefleischte Rennfans verzichten. *mg*



Duck Tales

Nach den Amiga- und ST-Versionen treibt nun die Enttäuschung aus Enttäuschung ihr Unwesen auf PCs. Die Mischung aus Wirtschafts- und Geschicklichkeitsspiel kann hier genauso wenig begeistern wie bei den anderen Fassungen. Eine schlaffe und träge Steuerung sorgen für Frust, Abwechslung im Spiel kann man mit der Lupe suchen. Unverständlich ist auch, daß die PC-Disketten keine VGA-Grafiken bieten. Die EGA-Bildchen sind lieb; reichen aber der Amiga-Version nicht das Wasser. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 110 Mark

ATARI ST 64%
Grafik: 58% **Sound:** 46%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 61%
Grafik: 32% **Sound:** 20%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 60 Mark

C64 41%
Grafik: 32% **Sound:** 40%

Schwierigkeit: schwer

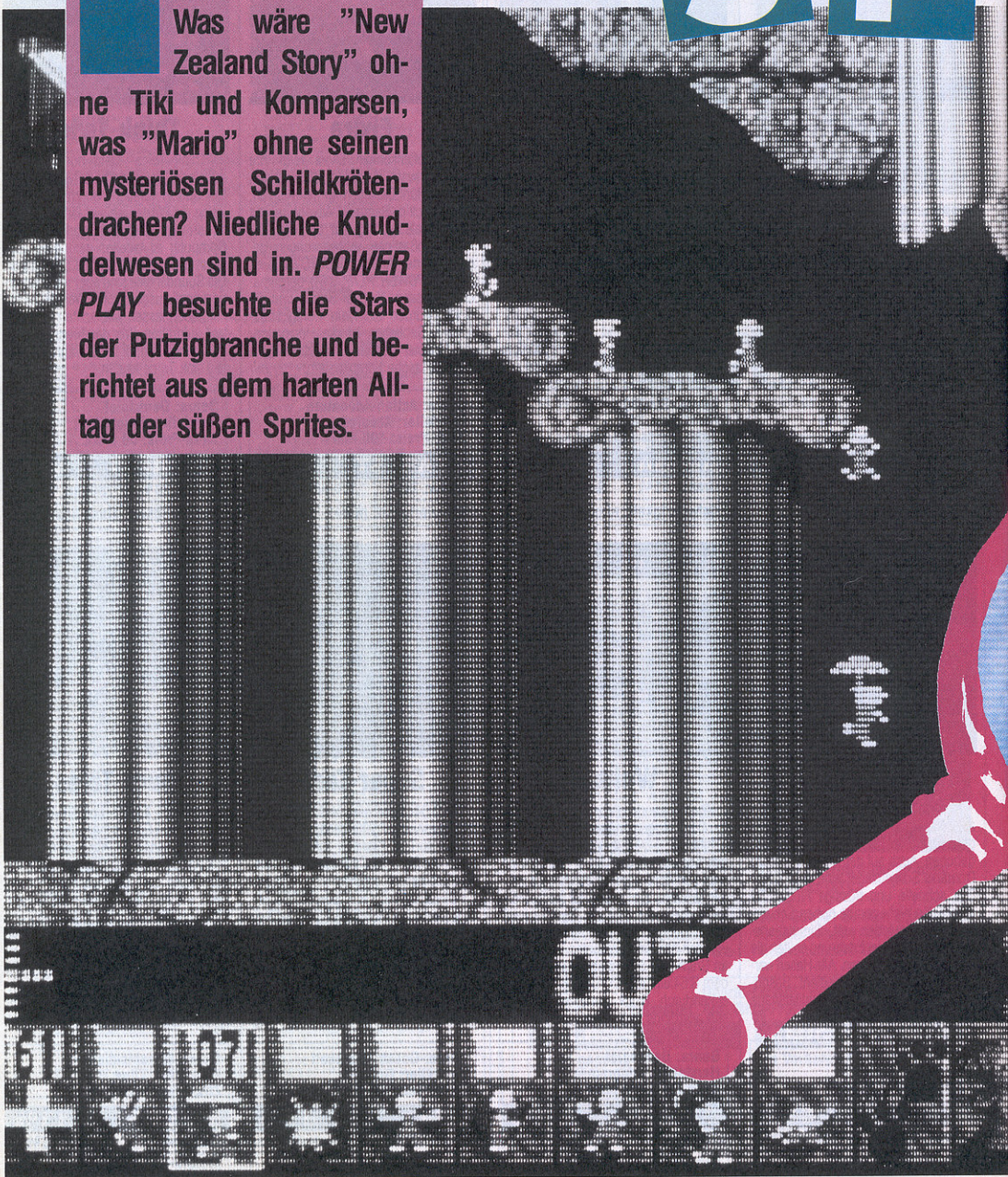
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 13%
Grafik: 49% **Sound:** 23%

Schwierigkeit: mittel

EIN SIP

Was wäre "New Zealand Story" ohne Tiki und Komparsen, was "Mario" ohne seinen mysteriösen Schildkröten-drachen? Niedliche Knud-delwesen sind in. **POWER PLAY** besuchte die Stars der Putzigbranche und berichtet aus dem harten Alltag der süßen Sprites.



RÜTTE FÜRS LEBEN



Die "niedliche Spielfigur" ist beinahe so alt wie der erste Videospielautomat. Schon der nimmersatte Pillenschluckler und Geisterschreck "Pac Man" spekulierte auf den Beschützerinstinkt des Spielers: Der rundliche Körperbau mit dem großen, zahnlosen Maul wies eindeutig auf brave und unaggressive Gesinnung des späteren Stars hin. Der Pyramidenspringer "Q-Bert" tauchte kurz darauf in den Spielhallen auf: Rüssel und Patschefüßchen definierten ihn ebenfalls klar als einen Vertreter der "netten" Spiele-Sprites. Bald tummelten sich die drolligen Fantasiewesen in Wohnzimmern und Spielhallen gleichermaßen. Neben den Raumschiffen und Panzern lärmender Ballerspieler hatte sich klammheimlich eine zweite Sprite-Clique etabliert. Es wurde gefressen, gesammelt und gehopst, harte Gewalt lag (und liegt bis heute) den elektronischen Schmutzetieren fern. Trotz oder vielleicht gerade wegen der gutmütigen Lebenseinstellung beweist ein Gros der Putzig-Sprites erstaunliche Widerstandsfähigkeit und ungebrochenen Überlebenswillen. Oldie Pac Man und die Buddelpioniere aus "Dig Dug" sind auch heute noch gern gesehene Gäste auf jedem Bildschirm. Aber auch Sprites gehen mit dem technischen Fortschritt: Auf Computern und Videospielkonsolen der neuen Generation zeigen sie sich in zeitgemäßer Farbenpracht und bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Störrisches Eigenleben und aufmüpfiges Verhalten legen die kleinen Helden teilweise auch schon an den Tag: Die "Lemmings" piepsen "Oh, No!" bevor sie sich zum Wohle ihrer Gemeinde selbst in die Luft jagen, während der legendäre Rockford aus "Boulder Dash" schon Mitte der 80er Jahre ungeduldig mit den Zehen wackelte, wenn der menschliche Spieler mit präzisen Joystick-Anweisungen auf sich warten ließ: Vorhang auf für unseren Führer durch das Reich der Knuddelwesen. wi

Sie kamen, sahen und siegten: Dave Jones Lemmings sind die Stars der Putzig-Szene

Q-BERT UND COMPANY

Eine illustre Gesellschaft: Bub, James, Dizzy, Mickey, Mario und Tiki. Für jeden Geschmack der persönliche Lieblingsheld. Wer hier nicht schwach wird ist selber schuld.



Der Schrecken aller Sandbänke: James Pond im goldenen Ehrenkranz.

Wenn die Freundin selbst mit heißen Liebeschwüren nicht mehr vom Monitor wegzulocken ist und die kleinen Geschwister Schreie des Entzückens ausstoßen, dann ist mit großer Wahrscheinlichkeit einer unserer Pixel-Kumpel am Werk.

Es gibt sie in den verschiedensten Ausführungen: Flauschig und Gelb, mit kuscheligem Fell oder weichen Federn. Andere haben Kulleraugen, dicke Backen und sprunghafte Waden. Sie sind klein, fressen am liebsten Energiepillen, können eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun und haben es doch faustdick hinter den Ohren. Obwohl sie so klein und schutzbedürftig sind, haben sie wahrhaft titanische Aufgaben vor sich. Ganze Planeten und Welten warten auf Rettung und liebevolle Prinzessinnen müssen aus den gefährlichen Fängen gewaltiger Erzschorlen befreit werden.

Die Rede ist natürlich von den Helden der Computerspiele. Sicher hat jeder von Euch seinen ganz persönlichen Liebling. Einen Sprite-Kumpel, den er in langen Stunden unter Einsatz unzähliger Continues durchs Leben begleitet hat.

Eine Familie hat sich in dieser Hinsicht besonders hervorgetan: Die Sippe der "Pac-Mans" aus dem Hause Namco. Vater, Mutter und Junior Pac-Man sind kugelförmig, haben eine große Klappe und ernähren sich fast ausschließlich von Energiepillen. Diese Pillen liegen haufenweise in verwinkelten Labyrinthen herum und werden von garstigen Geistern bewacht. Ist Pac-Man schnell

genug und frisst im rechten Augenblick eine Verwandlungspille, dann werden die Geister blau, unglücklich und verwundbar.

Ein anderer Sympathieträger der "ersten Stunde" ist gelb und hat eine riesen Nase. "Q-Bert" mußte Anfang der achtziger Jahre in einen Automaten von Gottlieb hüpfen, was das Zeug hielt. Unzählige Stufen wurden so von uns und Q-Bert umgefärbt, immer mit einem Blick auf zahlreiche Gegner, die sich ebenfalls auf den Stufenpyramiden tummelten.

Die Farbe Gelb erfreut sich in Programmiererkreisen offensichtlich großer Beliebtheit. Taitos Kiwi Tiki aus Neuseeland ist so ein Gelbling, diesmal ohne Riesen Nase, dafür mit einem putzigen Schnäbelchen und Pfeil und Bogen ausgerüstet. 20 seiner nächsten Schwarmverwandten sind von einem psychotischen Walroß entführt worden und müssen von Tiki in mühevoller Plattformarbeit befreit werden. Tiki kann zwar nur mit Hilfe eines Luftballons fliegen, dafür ist er Tauchweltmeister und stößt die putzigste Wasserfontäne der Computergeschichte aus. Plitsch, Platsch.

Ihr steht nicht auf Kiwis, sondern bevorzugt Eier mit Boxhandschuhen? Kein Problem, Code Masters "Treasure Island Dizzy" ist ein Ei der ganz besonderen Sorte: Unzerbrech-

lich und hart im Nehmen. Auf einer geheimnisvollen Insel räubert Ihr verlassene Minen aus, eiert durch Baumhäuser und schnorchelt nach versunkenen Piratenschatzen.

Im Laufe der Jahre wurden die Sympathieträger immer ausgefallener. Ein gutes Beispiel hierfür ist "James Pond" von Millenium. Pond ist nicht nur eine Kaulquappe, sondern auch der geheimste aller Geheimagenten im Dienste der britischen Königin. Wenn sein menschlicher Namensvetter mit seinem Agentenlatein am Ende ist, schlägt die Stunde für seinen feuchten Kollegen. Als aktives Greenpeace-Mitglied hat Pond sich besonders dem Erhalt der Unterwasserwelt verschrieben. In besonders krassen Fällen von Umweltverschmutzung und Tierquälerei ist er zur Stelle und läßt die Blasenpistole sprechen. Kein Wunder, daß sich voll Dankbarkeit die lieblichsten Meerjungfrauen um ihn scharen. Das Weitere lassen wir diskret im Dunkel der Tiefsee verschwinden.

Die Liste der Helden ließe sich beliebig erweitern. Was krabbelt, hüpfet, fliegt, schwimmt und wandert nicht alles an Sympathieträgern über den Bildschirm: "Lemmings", "Mario Brothers", "Bubble Bobbles", "Wonderboys", Mickey Mäuse, Plüschbälle, Kugeln mit Augen, Nasen mit Beinen, Kaninchen, Schildkröten, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Letztendlich wächst uns immer der Held ans Herz, mit dem wir die meiste Mühe und den meisten Spaß hatten.

vw



MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga - Sonderangebote
- Atari - IBM/PC - Neuheiten - Atari Lynx
- Secondsoftware - C 64 - Mega Drive
- Game Boy - Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.



SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

Sega Megadrive 16-Bit inkl. 1 Spiel 349,- DM,
Thunderforce III 69,- Strider 79,- Shadow Dancer 79,-
Mickey Mouse 75,- Soccer 69,- Crack Down 79,-
Tiger Heli 85,- Magical Hat 79,- Gaiars 99,-
PC-Engine inkl. 1 Spiel 349,- DM
Große Auswahl an Spielen ab 29,- DM
WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE.
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern!!!
außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör.

COMPUTER UND VIDEO

Ralf-Marc Schindler-Renck
Grolandstr. 52 • 8500 Nürnberg 10
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)
Verkauf, Info und Beratung in Berlin:
Videospielclub DOUBLE TROUBLE Telefon 030/6849816

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

SCHNELL + PREISWERT

GAME BOY inclusive Tetris 149.90 DM
Alleyway; Solar Striker; Super MarioLand: je 49.90 DM
ATARI LYNX inclusive California Games 349.90 DM
Blue Lightning; Chips Challenge; Klax: je 69.90 DM

Computerspiele:	Amiga	Atari St	PC
Cadaver	69.90 DM	69.90 DM	69.90 DM
Immortal	69.90 DM	69.90 DM	
Ishido	68.90 DM		77.90 DM
James Pond	69.90 DM	69.90 DM	
M. U. D. S.	69.90 DM	69.90 DM	79.90 DM
Penza Kick Boxing	79.90 DM	79.90 DM	
Pick'n Pile	72.90 DM	59.90 DM	72.90 DM
Railroad Tycoon			88.90 DM
Secret of Monkey Island	92.90 DM	92.90 DM	79.90 DM

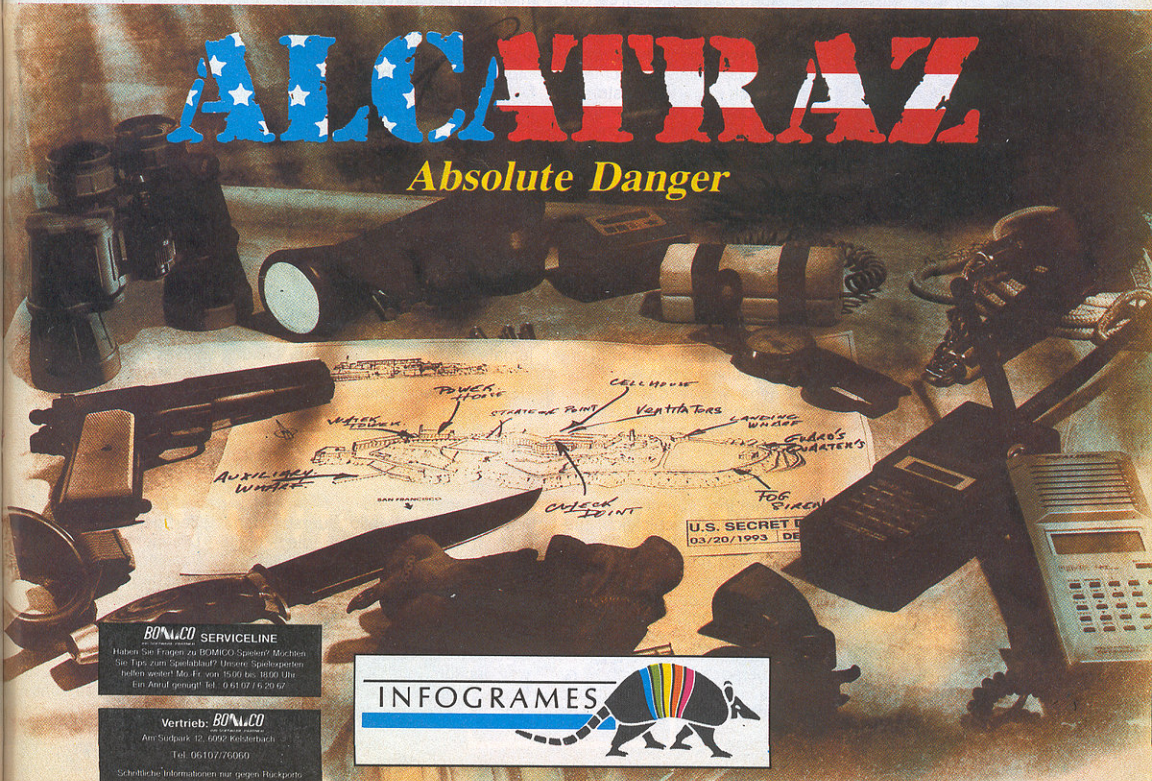
Lernsoftware passend zu den Schulbüchern: Deutsch; Mathematik; Englisch; Französisch; Latein

MEDIEN- UND FREIZEITARTIKEL

Beate Reiser, Drosselweg 1, Houverath, W-5356 Bad Münstereifel
02257/7646

ALCATRAZ

Absolute Danger



BONACO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONACO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielportale helfen weiter! Mo-Fr. von 10.00 bis 18.00 Uhr
Für Anruf genügt! Tel. 04107/16240

Vertrieb: BONACO

Am Sudpark 12, 6900 Koblenz
Tel. 06107/76060

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRADES



ENDE GUT, ALLES GUT

Das Angebot an knuddeligen Obermotzen ist breit gefächert: Ob in "PC-Gengin", "Rainbow Islands", "Castle of Illusion" oder "Son of Dracula": Die teuflischen Herzbuben sind einfach entzückend.



Unser Oberbösewicht des Jahres: zu besiegen im PC-Engine-Spiel "PC-Gengin"

Das Ende eines langen Arbeitstages hat was für sich: Wurden die gestellten Aufgaben ordentlich erledigt, sorgt ein motivierendes Wort vom Chef für die nötige innere Ruhe. Programmierer fühlen sich an diese Weisheit anscheinend nicht gebunden. Anstatt dem Spieler am Ende eines harten Levels zu seiner Leistung zu gratulieren, setzen sie ihm meist ein widerwärtiges Etwas vor den Joystick. Wild tobend geht der Unhold auf das eingeschüchterte zweite Ich los — je monströser, desto besser. Nicht umsonst werden diese Widersacher in der Fachsprache oft als "Endgegner", also der "finale Feind" bezeichnet. Die überdimensional großen Pixelklumpen haben das Wort "Erbarmen" von Geburt an aus ihrem Wortschatz gestrichen.

Eine modernere Wortschöpfung für die Level-Wächter klingt schon etwas vernünftlicher: "Obermotz" hat fast familiären Charakter. Im Gleichschritt mit der Einführung des Alternativnamens wurde das Vorurteil der grundsätzlich grausamen und brutalen Endgegner etwas abgemildert. Immer mehr Spiele pflegen mittlerweile das Image ihrer Hauptbösewichte.

Könnt Ihr Euch noch an den niedlichen Geschicklichkeitstest "Bubble Bobble" erinnern? Hier hatten wir es nicht nur mit extrem putzigen Helden und Feinden zu tun. Nein, sogar der Obermotz lud erstmals zum sanften Kuschelein. In der Fortsetzung, dem herausragenden "Rainbow Islands", wurde diese Tradition fortgesetzt. Hier gab man sich

nicht mehr mit nur einem Endgegner zufrieden. Gleich sieben Stück mußten es sein. Der Spieler wurde von dem netten Äußeren getäuscht und bekam, mit einem Lächeln auf den Lippen, eins übergezogen.

Diesem Putzigtrend konnten sich auch die Spielhallen nicht widersetzen. Neben einem Dutzend blutrünstiger Prügellöcher stand plötzlich Konamis "Parodius" — eine Parodie auf die Ballerspielserie "Gradius" — schlüchtern in der Ecke. Für viele nur eine Ansammlung von herzigen Knuddelwesen, boten sie dem Eingeweihten ein Sammelsurium an grandiosen Insider-Gags. Wer rechnet schon damit, am Ende eines Levels auf eine fliegende Hauskatze im Segelschiffdesign zu treffen? Oder habt Ihr jemals zuvor auf einen gackernden Riesenvogel mit "I love USA"-Zylinder geschossen? Inzwischen wurde mit dem "Twin Bee"-Verschnitt "Bells & Whistles" übrigens schon der zweite Kuscheleltern von Konami vorgestellt.

Die Japaner sind auf die neue Possierlichkeitswelt zuerst aufgesprungen. Lassen die meisten europäischen Computerspiele noch etwas Feingefühl bei den Endgegnern vermissen, folgt ein fernöstliches Knuddelmodul nach dem anderen. Die vorläufige Krönung war Hudson Softs Dickschädel Bonk. Sein Spiel, "PC-Gengin", ist schon eine einmalige

Lachnummer. Dementsprechend hat man auch die Oberbösewicht des ersten Levels sieht einfach so bemitleidenswert aus, daß man ihn am liebsten in die Arme schließen will. Doch Bonk hat anderes vor: Mit kopflastigen Attacken macht er den Widersacher müde. Es versteht sich von selbst, daß der Unhold nach seiner Niederlage nicht ins Videospielesirnen entflucht, sondern sich als geläutertes Wesen präsentiert. Der Tod ist einfach viel zu grausam für diese niedliche Welt.

Ein weltweit berühmter Kollege von Bonk muß sich ebenfalls mit herzigen Gegnern plagen. Der Liebling aller Comicfans feierte sein erstes Abenteuer im Sega-Land: Mickey Mouse watschelt im tückischen "Castle of Illusion" umher. Am Ende des zweiten Levels trifft er auf einen zierlichen Clown, der mit seinen elastischen Armen und Füßen um sich schlägt. Doch Mickey steht seine Maus und verweist den Komiker spielerisch in seine Schranken.

Ob Bonk oder Mickey, die Helden aus Bobble Bubble oder Parodius: Immer mehr Spielehelden müssen sich an das neue "Feindbild" gewöhnen. Geifernde, in Schleim gehüllte Drachenbestien sind "out". Possierliche Kuscheleltern brechen ihre Vorherrschaft. Doch vergeßt bei all der holden Putzigkeit eines nicht: Ihr Ziel bleibt, war, ist und wird immer das gleiche bleiben — Euch am Weiterkommen zu hindern. Deshalb: Trau schau wem!

mg



DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF



DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 061 07/62067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

DIE EWIGEN VERLIERER

Vehikeln für Verlierer-Sprites: Im Fesselballon bei "Creatures", darunter ein "Pac-Land"-Geist im Oldtimer. Die Spinne vertraut auf ihren Faden, der "Turrican II"-Walker wird einfach davon geblasen.



Seiten haben die Bildschirm-Bösen so herzhafte zu lachen.

Helden werden von allen geliebt, Bösewichter von allen gehaßt. Doch was ist mit all den anderen Burschen, die über den Bildschirm wuseln und uns das Leben schwermachen? Die nur in großen Formationen zum Angriff übergehen, aus allen möglichen Klappen und Rohren fallen und von uns ohne große Schwierigkeiten zur Strecke gebracht werden? Dabei ist ihre Aufgabe nicht zu unterschätzen: Sie sind das Salz in der Suppe. Ohne Sie wäre der Bildschirm eine leere Wüste. Ein einsamer Held würde einem ebenso verlorenen Obermonster gegenüberstehen.

Mal ehrlich, habt Ihr Euch jemals Gedanken darüber gemacht, warum eine ganze Riege niedlicher Fliegenpilze plötzlich zum Angriff übergeht? Warum sie sich wirklich willenlos als Kanonenfutter verheizen lassen? Sind sie ihrem Obermütz etwa sklavisch ergeben und handeln nur auf höheren Befehl? Kann es nicht vielmehr sein, daß sie sich endlich an uns rächen wollen, für die vielen Schmähungen und Metzereien? Es ist höchste Zeit, die vielen putzigen Unter- und Mittelgegner zu würdigen und auch den Underdogs zu ihrem Recht zu verhelfen.

Wo wir schon einmal bei Fliegenpilzen sind: Mickey Mouse hat gleich im ersten Level des Mega-Drive-Spiels "Castle of Illusions" mit ihnen zu tun. Man ist versucht, extra danebenzuhüpfen, nur damit die putzigen Kerlchen noch etwas länger den Märchenwald unsicher machen können. Manchmal tut es eben in der

Seele weh, unsere Berufsverlierer vom Bildschirm zu putzen.

Wer erinnert sich noch an den "Dig Dug"-Automaten? Dort machten wir Jagd auf liebe kleine Höhlenbewohner. Wer unserer Fahrradpumpe nicht entkam, wurde angestochen, aufgepumpt und zum Platzen gebracht. Eine größere Gemeinheit kann man sich kaum vorstellen. Kein Wunder, daß sogenannten Helden-Sprites Ablehnung und offene Feindschaft entgegenschlägt, welche Welt sie auch immer betreten.

In "Pengo" und in dessen zahllosen Nachziehern terrorisiert ein spielergesteuerter Pinguin den gesamten Polarkreis. Wer nicht pariert, wird zwischen gewaltigen Eisblöcken zerdrückt. Hier wehte für die Komparsen ein eiskalter Wind, zudem sie nicht einen der beeindruckenden Endgegner auf ihrer Seite wußten.

Gebt es ruhig zu, gnadenlos habt Ihr, zusammen mit "Turrican", dutzendweise Walker aus dem Spiel entfernt. Sie einfach abzuballern oder zu rüsten war Euch nicht genug. Erst, wenn einer der kleinen Kameraden unter dem schweren Schuh Eures Eisen-Sprites fiepend und plattgedrückt das Weiße gesucht hat, schlich sich so etwas wie amüsierte Befriedigung in Euer kaltes Spielerherz. Hat sich jemals jemand gefragt, wohin die Burschen

mit den großen Füßen eigentlich wollten? Vielleicht gar nach Hause zu Frau und Kind?

Auch sind die Mittel der Kleinen meist sehr begrenzt. Während sich der Spieler grundsätzlich in Edeldahlrüstung oder gar im dreifach gepanzerten Jagdbomber auf den Weg macht, kämpfen die Komparsen oft mit kümmerlichsten Waffen. In "Rabio Lepus" mußten sie sogar mit Spiegeln Vorlieb nehmen. Die schleuderten sie dann einem Spieler entgegen, der sie mit Laserstrahl und Seek'n'Destroy-Raketen reihenweise vom Bildschirm fegt. Helden haben drei, fünf oder gar mehr Leben, zuzüglich diverser Continues und der bei ihren Feinden besonders gefürchteten Cheats und Tricks. Seit Pac-Man verstecken ruchlose Programmierer und Entwickler zusätzlich allerlei Hilfsmittel, Wunderwässerchen und Extrawaffen im Spiel. Das Kräfteverhältnis kippt dadurch endgültig in Richtung Spieler.

Was bleibt den vielen "Bösewichten" in der zweiten Reihe, als weiterhin eine böse Mine zum abgekarteten Spiel zu machen? Es ist ihr Job, den Spieler zu erschrecken und zu bedrohen, auch wenn sie dafür regelmäßig eins auf die Mütze bekommen. Wenige erfüllen die ihnen aufgezogene Aufgabe mit solchem Fleiß und Arbeitseifer, daß sie den Sprung vom gesichtslosen Fließband-Sprite zum gefürchteten Heldenschreck problemlos meistern. Normalerweise heimsen die Helden und die Oberbösewichte die unverdienten Lorbeeren ein.

vw/wi

JENSEITS VON GUT UND BÖSE



Die Fee bleibt dem "Elemental Master" nur kurze Zeit treu.

Oft fallen sie dem Spieler gar nicht auf, Sprites die sich weder zum Guten bekennen, noch eindeutig zu den feindlichen Gegnerscharen gehören. Dennoch gibt es neben dem Helden, dem Erzbösewicht und den vielen lästigen Plagegeistern ein vierte Gruppe von Protagonisten. Es sind aalglatte Burschen, die meist dann auftauchen, wenn sich die Situation geklärt hat oder verschwinden, bevor's auf dem Bildschirm ungemütlich wird. In "Berserk" konnte man zum ersten Mal auf einen dieser dubiosen Typen treffen: Trödelte der Spieler zu lange in einem Bildschirm herum (scrollende Levels waren in diesen düsteren Zeiten noch nicht in Mode), betrat "Wie war doch gleich sein Name? die Bildfläche. Kugelrund und von freundlichem Äußeren machte er mit dem säumigen Spieler kurzen Prozeß und erinnerte ihn so an den strengen Terminplan eines Helden. Auf welcher Seite er eigentlich stand, ist bis heute noch nicht definitiv geklärt. Zumindest hielt er sich eisern aus den Gefechten zwischen dem Helden und der Roboterarmee heraus.

Ein ähnliches Ausfeger-Sprite geisterte vor einem Jahr durch Bullfrogs "Flood" — auch hier läßt sich die Frage nach "Gut oder Böse" nicht beantworten. Wir erinnern uns: Dem Blobbie Quiffy steht das Wasser bis zum Hals. Um das überschwemmte Eigenheim zu verlassen, muß er sage und schreibe 42 Levels durchqueren. Braucht er zu lange, kündigt die verstorbene Großtante ungeladen ihren Be-

such an. Der Geist folgt Quiffy nun, bis der Level geschafft ist. Er schwebt schneller, als der dickliche Held sprinten und klettern kann und seine Berührung kostet ein Leben.

Da ist der treue Begleiter aus dem "Revenge of Shinobi"-Nachzieher "Shadow Dancer" schon wesentlich pflegeleichter. Der kalbsgroße Albino-Schäferhund hört zwar auf keinen Namen, wohl aber auf das Drücken der Feuertaste. Viele Bösewichte durften bereits das Gebiß der Bestie an der Kehle spüren und nur wenige können von dieser leidvollen Erfahrung künden. Gelingt es einem Finsterling doch, dem Hund im geeigneten Augenblick eins überzubraten, entpuppt sich dieser als rechter Weichling. Auf handliches Dackelformat zusammengeschrumpft, weicht er nun seinem Herrchen nicht mehr von der Seite.

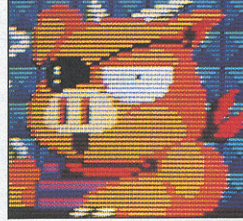
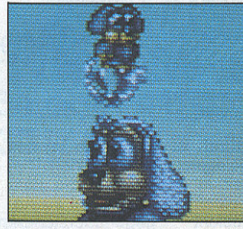
In "Elemental Master" spielt eine schnucklige Fee eine ähnliche Rolle: Hat der Titelheld den ersten Level überlebt, gesellt sie sich ungefragt zu ihm. Drei Welten hält sie sich wacker an seiner Seite, in dem Moment jedoch, in dem der Held den gefürchteten fünften Level betritt, ist das kleine Fräulein verschwunden. Mit ihr geht auch ein Großteil der Feuerkraft verloren. Auf Schildkröten ist das schon mehr Verlaß. Oder handelt es sich bei Marios bevorzugten Reittieren doch um winzige Drachen?

Geister, die niemanden wirklich etwas zu leide tun, leichtsinnige Hündchen, die beschützt werden wollen und schweinische Waffenhändler. Die bunte Welt der Crossover-Sprites.

Wie dem auch sei: Diese Vier bekennen sich zumindest zu ihrem Herrn und Meister, auch wenn die Gründe dafür bis heute im Dunkeln liegen. Mario-Kenner vermuten jedoch, daß sie sich aus rein egoistischen Beweggründen als Packpferd mißbrauchen lassen. Schließlich findet sich nirgendwo soviel schmackhaftes Futter wie auf Marios Reiseroute.

Kommen wir nun zu den schwarzen Schafen unter den neutralen Spielfiguren. Auf einer der berühmtesten "Blood Money"-Safaris sollen einem wagemutigen Abenteuer einmal zwei gänzlich harmlose Monsterchen begegnet sein. Der Spieler konnte einfach durch sie hindurchfliegen, ohne auch nur eine Energieeinheit zu opfern. Erst als er die freundlichen Gesellen schon weit zurückgelassen hatte und sich im örtlichen Waffenladen eine besonders schwere Wumme zulegen wollte, erkannte er ihren gemeinen Charakter: Ganze 20 Münzen hatten ihm die Beutelschneider gelassen. Seitdem ballert er auf alles, was sich rührt und sei es von noch so putzigem Aussehen.

Auch das Maskottchen eines bekannten, Prügelspiels hat es faustdick hinter den grünen Spitzohren. Die blutigen Duelle muskulöser Barbaren beobachtet es als friedlicher Zuschauer. Erst wenn der erste Kopf den dazugehörigen Rumpf verlassen hat, enthüllt der Gremlin seine kanibalische Natur. Wie viele Schädel sich inzwischen in seiner Höhle stapeln, weiß nicht einmal die Bundesprüfstelle.

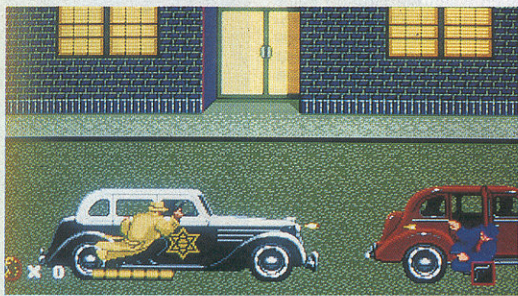


ALLEIN GEGEN DIE MAFIA

Dick Tracy

Eiskalte Gesetzhüter tragen Trenchcoat (außen), Schlapphut (oben) und die Maschinenpistole (locker in der Hosentasche). Gerade einer katastrophalen Computerumsetzung entkommen, präsentiert sich Comic-Bulle "Dick Tracy" auf dem Mega Drive in eben diesen Maßklamotten. Mit Dick scrollt der Bildschirm konventionell von links nach rechts, während zahlreiche Gangster über die ganze Spieldauer hinweg aus allen Rohren feuern. Im Vordergrund schreitet Dick im gelben Mantel; er kann springen, sich ducken und aus allen Positionen das Feuer erwidern. Der Hinter-

Ballsaal eines Luxushotels, muß Dick auch einige Wegabschnitte nur mit der Faust bewaffnet oder mit dem Auto zurücklegen. Der dritte Teil jedes Levels ist für einen der exzentrischen Gangsterbosse reserviert; erst wenn Dick diesem die entsprechende Portion Blei verpaßt hat, darf er den nächsten Teil seines Abenteuers bestehen. Vorher kann Dick seine Schießkünste gegen Pappkameraden erproben: Legt er alle Gangsterattrappen aufs Kreuz, ohne versehentlich auch Postboten, Kellner und Metzger umzunieten, werden ihm zusätzliche Credits aufs Continue-Konto gebucht. wi



Typisch Held: Nicht einmal während der Autofahrt schweigt die Waffe.



Pappkameraden in der Bonusrunde

grund ist geschickt in das Spielgeschehen integriert: Dieselben Bösewichte, die dem Helden von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, können ihn auch aus der Entfernung heraus angreifen. Dick wiederum hat die Möglichkeit, ganze Häuserfronten mit der Maschinenpistole zu demolieren. Diese Dauerfeuer-Bleispritze kann im Gegensatz zum handlichen Revolver jedoch nicht im Nahkampf verwendet werden.

Neben Feuergefechten auf dem Asphalt oder im noblen

Sega zeigt den trani- gen Titus-Leuten, wie eine gute Filmumsetzung auszusehen hat. Dick Tracy auf dem Mega Drive spielt sich hervorragend und wurde vor allem in grafischer Hinsicht liebevoll ausgetüftelt. Die Bewegungsabläufe von Dick und den meisten Gegnern sind brillant: Allein für das stil- echte Nachladen der Pistolen gibt's die goldene Kugel — man fühlt sich glatt ins Chicago der zwanziger Jahre versetzt. Dank

Gut!



der durchdachten und abwechslungs- reichen Handlung (besonders witzig: Autofahrt und Bonus- runden) fesselt der smarte Privatschnüffler langfristig an den Monitor. Allzu schnell hat man die sechs Le- vels drei Spielstufen nicht überstanden. Im

Vergleich zum attraktiven Spiel- prinzip und der atmosphä- rischen Grafik fällt nur die relativ lasche Musik ab. Ansonsten: Hut ab vor Dick Tracy — besser als der Film ist das Spiel allemal.

Gut!



Zum Glück hat Segas Dick Tracy trotz ähnlicher Verpackung und identischer Hinter- grundgeschichte nicht viel mit Titus gleichnamiger Spie- legurke gemein. Im Gegenteil: Den Ent- wicklern gelang es, aus bewährten Zuta- ten ein recht eigen- ständiges Actionspiel zu schaf- fen. Geschickt wurde "Dynamite Dukes"-ähnliche Pseudo-3-D- Ballerei mit actionlastigem Jump'n'Run à la "Robocop" ver- knüpft. Das grafisch und aku-

stisch ansprechende Endprodukt neigt zwar stellenweise zur Hektik, verliert jedoch nie an Spielbarkeit und Spannung. Ab dem dritten Level wird Dick Tracy zum opti- malen Reaktions- test; wer im Kugelha- gel die Feuertasten (alle drei sind mit Funktionen be- legt) verwechselt, zahlt mit kos- tbarer Lebensenergie. Hat man den Dreh raus, macht Dick Tracy mehr Spaß als die meisten ande- ren Brutalospiele.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

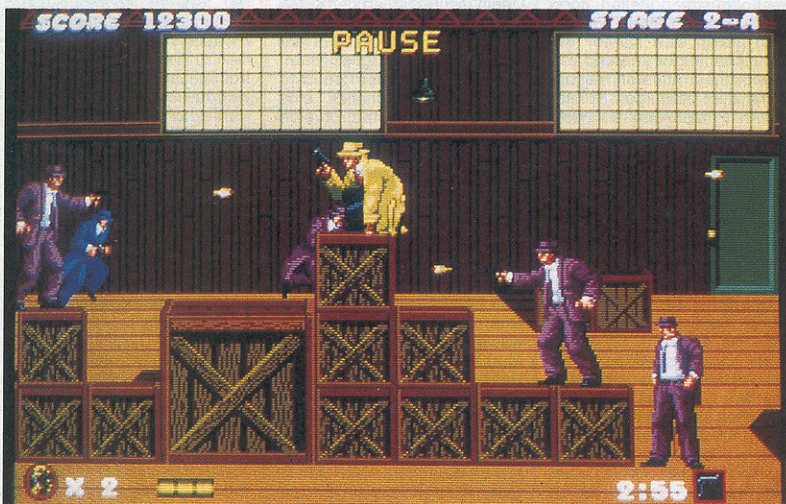
MEGA DRIVE

75%

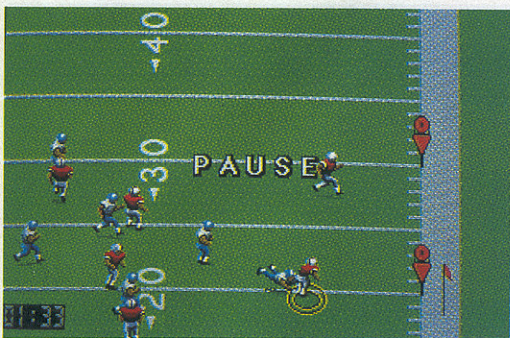
Grafik: 76%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Scherben bringen Glück: Auch das Mobiliar übersteht Dick's Restaurantbesuch nicht schadlos (Mega Drive).



Knuff, knirsch, krall: Wer hat denn nun den Ball? (Mega Drive)

ZWEITER SIEGER

Joe Montana Football

Joe Montana ist der Quarterback der "San Francisco 49'ers", einem der besten Teams im American Football. Weil der Quarterback Denker, Lenker und Mittelpunkt einer Mannschaft ist und Joe diesen Job besonders gut macht, spannte ihn Sega als Namenspaten bei einer neuen Football-Simulation fürs Mega Drive ein. Wer sich mit den Regeln dieser ur-amerikanischen Sportart auskennt, weiß, was ihn erwartet (Regelunkundige sollten sich das Modul ohnehin nicht kaufen). In vier Spielabschnitten versucht man, den Ball möglichst oft in des Gegners Endzone zu tragen — sei es mit

weitläufigen Pässen oder energischen Sprintsolos. Ihr könnt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Vor jedem neuen Spielzug wählt man die Taktik:

Ihr dürft die Spielzeit von 10 bis 60 Minuten pro Viertel verändern und um die "Sega Bowl" spielen. Hier treten Ihr gegen drei immer stärker werdende Computermannschaften an; zwischendurch kann allerdings der Spielstand nicht gesichert werden. Besondere Kurzweil verheißt der Drillmodus, bei dem Ihr zwei Minuten Zeit habt, um bei Ballbesitz einen knappen Rückstand wettzumachen. *hl*

Mit Joe Montana Football ist Sega eine saubere, gut spielbare Sportsimulation gelungen. Sie hat freilich einen kleinen Haken: In so ziemlich jeder Hinsicht ist sie dem Konkurrenten "John Madden Football" von Electronic Arts

unterlegen. Egal, ob bei Grafik, Sound, Steuerung, Turniermodus oder Taktikvielfalt: So

Geht so



wird bei John Madden Football schlicht und einfach eine Klasse besser bedient.

ziemlich überall erntet Joe Montana ein "befriedigend bis gut"; John Madden aber ein "gut bis sehr gut". Ich kann diesen Football-Nachzügler trotz spielerischer Qualitäten nicht empfehlen. Wer auf diese Sportart steht,

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 68%

Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

69%

DYNATEX

SEGA • GAME-GEAR • PC ENGINE/GT • ATARI LYNX • NINTENDO GAMEBOY

Das Fachgeschäft für Videospiele!

→ **jetzt auch in Dortmund!** ←

» Brück's Center «
Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1
(Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das
Videospiele-Herz höher schlagen läßt!

Eröffnungsangebote:

SEGA MEGA-DRIVE

Aleste **DM 79,00**

Gynoug **DM 89,00**

GAMEBOY

Gremlins II **DM 59,00**

Super Contra **DM 59,00**

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

Internationaler Versand:

Tel. 02301/ 4134 oder 4153
Telefax: 02301/ 2634

Versandanschrift:

Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -

(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FITZ-Nummer und VDE-Prüfung.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FITZ-Nummer
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

SCHLÄGER-SCHLAGER

Jackie Chan

Hudson Soft hält der PC-Engine die Treue: Nachdem die findigen Japaner zuletzt mit der Eliteballerei "Aero Blasters" Lorbeeren geerntet haben, pflegen sie nun das etwas außer Mode geratene Jump'n'Run-Genre. Ihr neuester Streich mutet wie eine Mischung aus dem "Schlag-zu-und-hüp-fweg"-Klassiker "Son Son II" und "PC-Gengin" an. Titelheld "Jackie Chan" tritt, boxt und springt durch fünf ausgedehnte Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Das Scrolling richtet sich meist nach Eurer Laufgeschwindigkeit, beschleunigt

sind auch recht unterschiedlich aufgebaut. Einige fordern besonders Eure Schlagkraft, andere wiederum verlangen extrem feinfühliges Sprunggeschick. Natürlich wird jede Spielstufe mit einem würdigen Obermütz abgerundet, der taktisch gut geschult ist.

Wenn Ihr plötzlich das Bimmeln einer Glocke vernehmt, dann seid Ihr einer Bonusrunde nicht fern: Vier verschiedene Übungen, die für neue Energie und zusätzliche Continues sorgen, stehen parat. Ohne diese Einlagen habt Ihr von Haus aus fünf Continues zur Verfügung.

mg

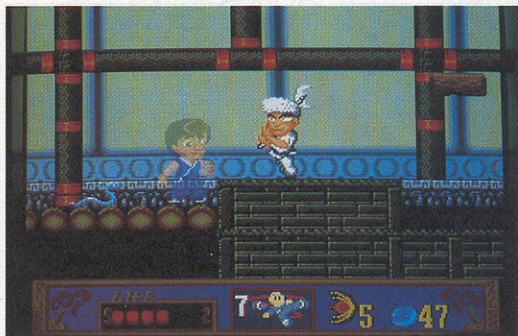
So wird's gemacht: Hudson Soft zeigt eindrucksvoll, wie ein hochwertiges Jump'n'Run-Spiel auszusehen hat. Wer auf gut verdaubare Kost im Windschatten von PC-Gengin und Son Son II steht, der wird mit Jackie Chan bestens bedient. Die einzelnen Abschnitte sind sowohl grafisch als auch spielerisch abwechslungsreich und bis zum letzten Pixel durchdacht. Mal schlägt man sich gemütlich durch Horden von Kung-Fu-Knirschen, mal springt man gekonnt von Plattform zu Plattform,

Super!



mal genießt man die cleveren Bonusrunden. Keine Stelle ist unfair, jeder Gegner weiß genau, wann und wo er zu erscheinen hat und wie er wegzuputzen ist. Ein besonderes Lob haben sich die Erfinder der Endgegner verdient. Einige Ober-

motze zählen zu den originellsten Level-Wächtern, die mir seit geraumer Zeit auf den Monitor kamen. Dank der verhältnismäßig großen Spielfiguren ist Jackie Chan übrigens vorzüglich für die schneckliche Handheld-Engine geeignet.



Bonk läßt grüßen: Jackie Chan auf Tour (PC-Engine)

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

81%

Grafik: 77%

Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

Jackie Chan dürfte noch am ehesten fleißigen Kino- und Videokonsumenten ein Begriff sein. Der fernöstliche Kampfkunstexperte kommt nun in einem Computerspiel zu Ruhm und Ehre. Wer allerdings glaubt, eine stumpfe Brutalprügelei vorzufinden,

wird angenehm überrascht. Zwar haut sich Pixeljackie stilvoll durch die schmucken Levels, aber statt blutiger Metzereien gibt's Klapperei im Niedlichstil. Schaurig schöne Feinde, bunte

Gut!



Grafiken und das putzige Jackie-Sprite sorgen für einen Augenschmaus, während die exakte Steuerung eine Wohltat für strapazierte Actionhände ist. Besonders gelungen finde ich die spärlich aber netten Extras, die sich wohlgedacht

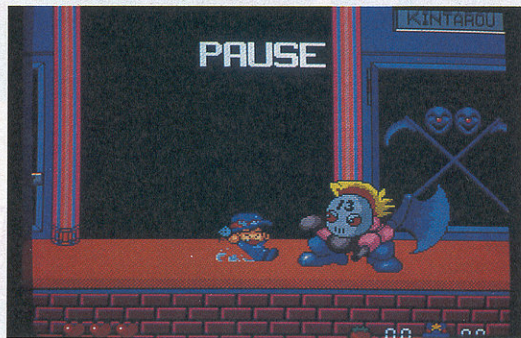
immer an den Stellen befinden, wo man sie braucht. Jackie Chan hat sich so einen Platz in der Spieleoberliga erkämpft, ohne allerdings an das fantastische Son Son 2 heranzukommen.

auf manchen Etappen allerdings unaufgefordert.

Auf seiner Entdeckungsreise trifft Jackie allerhand hausbackene sowie neumodische Gegner. Dank angriffslustigen Tigern, kleinwüchsigen Wachsoldaten und fliegenden Fischen ist das Sammelsurium an Feinden gut gemischt. In unregelmäßigen Abständen tauchen zudem kleine grüne Frösche auf. Diese rücken nach einem sanften Handkantenschlag entweder Energienachschub oder Spezialtritte (der Extrawaffenersatz) für Jackie heraus. Die einzelnen Levels locken nicht nur mit massig Unholden, sondern

Wer diesem Obermütz auf die rotierenden Hände springt, der kann so den verwundbaren Kopf treffen (PC-Engine)



In der Zwergenstadt ist der Held etwas zu groß (PC-Engine) *gestilbt*

Zylinder und Zähne: der Winz-Vampir (PC-Engine)

ZWERGENWUT UND FARBENGLUT

Cadash

Relativ unbeachtet führte Taitos Rollenspielautomat "Cadash" eher ein Schattendasein in den Spielhallen. Nun können sich wagemutige Zauberer und Krieger auch auf der PC-Engine durch verwinkelte Labyrinth schlagen, die aus einer Seitenansicht gezeigt werden. Wahlweise zu zweit oder allein steuert Ihr eine von vier verschiedenen Spielfiguren. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen. Der eine haut gut zu, kann aber keine Magie, der andere ist gut im Zaubern, ist dafür aber schwächer. Durchs Umhauen von Monstern in den Dungeons wird die Spielfigur befördert — die Folge der Charakter kann besser zuhauen, mehr Magie verwenden und mehr Schläge einstecken. Al-

lerdings werden keine Charakterwerte vergeben, wie in einem Rollenspiel üblich, sondern die Beförderungen erfolgen quasi "unsichtbar". Ein kräftiger Charakter ist bei Cadash lebenswichtig, denn in den einzelnen Labyrinthen warten nicht nur einfache Monster. Am Ende eines jeden Dungeon-Abschnittes harrt noch ein besonders dicker Gegner. Erst wenn der erledigt ist, geht's weiter. Auf dem Weg durch die Dungeons findet Ihr das eine oder andere Dorf, in dem Ihr verlorene Lebensenergie auffrischen, bessere Waffen und dickere Rüstungen kaufen könnt (Geld findet Ihr bei umgehauenen Monstern). In den Dörfern wuseln Einwohner herum, die Tips verteilen (in japanisch). *mh*

Mein erster Eindruck von dem rollenspiellastigen Action-Adventure Cadash war eher düfflig: Magere Anfangsgrafiken und anscheinend unfaire Monsterattacken verleiden mir die ersten Spielesitzungen. Nach einiger Eingewöhnungszeit verloren die zuerst übermächtigen Monster und Dungeon-Obergegner

Gut!



ihre Schrecken, die Grafik wurde immer besser und die Labyrinth immer abwechslungsreicher. Kurzum, Cadash macht einfach Spaß — vor allem, wenn zwei Kumpel gleichzeitig losmarschieren. Zum einen vermischt ich ein Paßwort, zum anderen muß man auf die Tips verzichten (wg. japanischen Bildschirmtexen).

word, zum anderen muß man auf die Tips verzichten (wg. japanischen Bildschirmtexen).

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Taito, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

69%

Grafik: 74%

Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

ZAHN UM ZAHN

Son of Dracula

Der blutsaugende Sprößling von Vampir-Opa Dracula steckt in Nöten: Haben doch diese Monsterhorden sein geliebtes Transilvanien unter ihre Fuchtel gebracht. Um die Monster wieder zu vertreiben, muß der Sohn von Dracula sich durch mindestens ein halbes Dutzend Levels schlagen. Im bewährten "Super-Wonderboy-Stil" kann der Minivampir durch die Levels, die aus der Seitenansicht zu sehen sind, hüpfen, rennen und sich unter seinem Zylinderhut ducken. Jeder Level ist labyrinthartig verwinkelt und scrollt sowohl horizontal als auch vertikal. Am Ende eines jeden Spielabschnittes wartet dann ein besonders dickes Monster.

Per Vampir-Atem kann der zähnefletschende Bursche

angreifende Gegner plätten. Einige der angreifenden Killertomaten, Monsterschildkröten und Gen-Bienen hinterlassen keine Erdbeeren, die Dracula sammeln und später als Bomben einsetzen kann. Andere Fieslinge verborgen spezielle Extras. Da gibt es z.B. verschiedene Rüstungen, die das befrackte Dracula-Sprite in einen Vampir-Ritter mit mehr Bißkraft verwandeln. Ebenso vorhanden sind reichlich Extraleben und Marmeladendosen, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen. Einen Helfershelfer bei seiner Rettungsaktion findet Klein-Dracula in Form einer Fledermaus. Schießt er das Flattertier ab, erscheinen Steinköpfe, auf denen Dracula höher hinaufklettern kann. *mh*

Der Schrecken früher Gruselfilme hat auf der PC-Engine einiges von seinem Gruseldasein eingebüßt: Zu putzig sieht der kleine Vampir aus, zu niedrig sind die Feinde und die Obergegner. Spielerisch bietet der Dracula aus der Kinderstube

Gehst so



lerdings kommt der totnote Zwerg nicht an die Güte dieser Klassiker heran. Die Grafik, besonders die Hintergrundbilder, sind für PC-Engine-Verhältnisse etwas mager, aber dank vieler abwechslungsreicher Feindesscharen, der exakten Steuerung und ausgetüftelter Levels wird dieses Manko wettgemacht.

grundsolide Actionkost à la "Bonk" und "Wonderboy". Al-

der exakten Steuerung und ausgetüftelter Levels wird dieses Manko wettgemacht.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Naxat Soft, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

60%

Grafik: 49%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

STECK BRIEF

64'er

Mit großem
Sparteil:

5/91

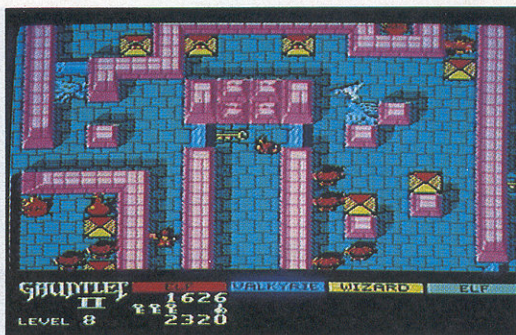
**GROSSER SPIELEPROGRAMMIER-
WETTBEWERB: 30.000,- DM
zu gewinnen!**

**SPIELETESTS: »Puzznic«,
»Days of Thunder«, »Lettrix«**

**HEISSE TIPS von Spielern
für Spieler**

**»BARDS TALE«, der
Spieleklassiker - als 64'er
Longplay**

**holt es Euch - bevor es
ein anderer tut !!**



Frische Monsterjagd im Quartett bietet Gauntlet II (NES)

FLOTTER VIERER

Gauntlet II

Gut drei Jahre ist es jetzt her, daß in den Spielhallen der Automat "Gauntlet II" zu bestaunen war. Nun endlich hat dieser Klassiker seinen Weg bis zum NES gemacht. Spielerisch hat sich seit den Tagen des Automatenbildes nichts geändert. In über hundert Labyrinth, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, gibt es nur eine Devise: Überleben, Punkte sammeln und den Ausgang finden. Bis zu vier Mitspieler können sich, einen Vier-Spieler-Adapter vorausgesetzt, gegen die Monsterhorden in den Labyrinth zur Wehr setzen. Bevor Ihr aber den Monstern, die besonderen Generatoren entspringen, das Fürchten lehrt, könnt Ihr aus vier verschiedenen

Spielfiguren Euren Wunschen herausheben. Jeder Held startet mit einer bestimmten Anzahl Lebenspunkte. Werdet Ihr von einem Monster berührt, oder tretet auf spezielle Felder in den Dungeons, verringert sich die Lebensenergie. Glücklicherweise kann unterwegs Nahrung gefunden werden, mit der die Energie aufgefrischt und erhöht werden kann. Hier ist aber Vorsicht angebracht, denn einige Nahrungspäckchen enthalten Gift. Durchs Monsterplätzen, Vernichten der Generatoren und dem Einsammeln von Schatzkisten erhöht sich Euer Punktekonto. Zusätzlich können einige Extras, wie bessere Schußkraft, aufgebracht werden. mh

Glücklicherweise ist bei der Umsetzung des Automatenklassikers

"Gauntlet II" auf das NES nichts verlorengegangen. So findet der Gauntlet II-Veteran alle Monster an seinem Platz (inklusive dem IT-Monster, das eine Spielfigur zum Monsternageten werden läßt), Fallen, brüchige Wände, Ausgänge,



Schlüssel und Schatzkisten entsprechen genau der Vorlage. Zwar ist das Spielprinzip sehr simpel, aber wer sich mit mehreren Kumpeln in die Labyrinth traut, kann mit fröhlicher Kurzweil rechnen. Die heitere Monsterjagd wird durch wirkungsvolle Extras ebenso bereichert wie durch die bunte Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 100 Mark

NES

78 %

Grafik: 77 %

Sound: 76 %

Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY

ÄHM... RÄUSPER...
ALLE SAGEN ES SEI HEUTZU
EINFACH SEINE POWER-PLAY-
SAMMLUNG ZUM POWER-PACK
AUSZUBAUEN...



Power Play Heft 4/90

Computerspiele von
morgen:
Spielhallentrends; Was ist
dran an "The Bard's Tale
III"; Starkiller - Die
schrägste Comic-Serie der
Galaxis

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue
Super-Spiel vom
Tetris-Erfinder; Exklusiv:
Dragon Strike, Projectyle,
Railroad Tycoon;
Konsolen-Kracher: Splatter
House Phantasy Star II

9⁹⁰



Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus:
Gradus III gewinnt das
Arcade-Original; Traumhaft:
Feines Fantasy-Adventure -
Wonderland; Exklusiv: Flood,
Master Blazer, Powermonger

7⁹⁰



10⁹⁰



Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV -
Das neue Spielezeitalter; Mut
zum Modul: Videospielflut
aus Japan; Thronfolger:
Monkey Island Kick
Dangerous 2; Silent Service 2:
Prachtiolle Grafik, Knackige
Missionen

11⁹⁰

Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee &
Obermonster: Erster Bericht
von der Londonmesse; SIM
EARTH - GEISHA Nachfolger
zu Sim City und Emanuelle

4⁹⁰



5⁹⁰



8⁹⁰



Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das
Spiel zum Film II - Der
Kinohit auf Video; 100 Neue
Spiele-Knüller: Erster Bericht
von der Chicago-Messe

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15
Fußballspiele unter Beschuß;
32 Seiten Tips zum Sammeln;
Abgehoben: Super Darius



6⁹⁰



12⁹⁰



7⁹¹

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im
Test: Monkey Island;
Meister aller Klassen: Die
besten Spiele des Jahres;

Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So läßt
Ihr schwierige Adventures;
Exklusiv Video-Spiele: Atari
VCS, Sega, Nintendo;
Computer-Spiele: Alle
wichtigen Neuheiten im
Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander
Lightspeed: Neue Dimension
der Weltraumaction; Alle
wichtigen Computer- und
Videospiel-
Systeme im Test

2⁹¹



Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear
und Turbo Express im Test;
MIG 29 Falcon MK 2:
High-Tech-Flugshow; Hard
Nova: Der Nachfolger zu
Sentinel Worlds

RITSCH- RATSCH-
SAG! - ... ABER
KEINER HAT GESAGT, DAS
DAS SO ANSTRENGEND
IST!



Ich bestelle:

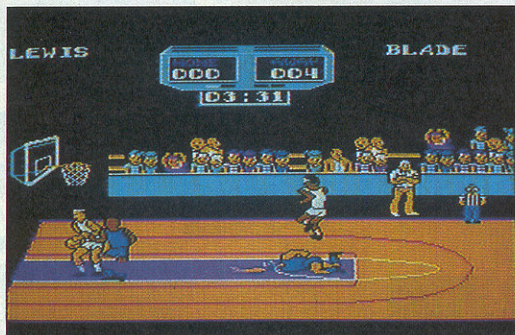
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar
Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

Strasse, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung
auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27



Ein sanfter Ellbogen-Check und schon hab' ich den Ball (NES)



Nintendo dribbelt mit diesem Spiel klar ins Abseits (NES)

BASKET-BALGER

Arch Rivals

Die Zeiten ändern sich: Vor ein paar Jahren war Basketball noch eine körperbetonte, aber dennoch faire Sportart. Heutzutage schnappt man sich den Ball nicht mehr dank eines technischen Kabinettstückchens, sondern hilft mit einem Faustschlag in die Rippengegend nach. Diesen Eindruck vermittelt zumindest das neue Acclaim-Spiel "Arch Rivals".

Beide Mannschaften setzen sich aus je zwei Basketballern zusammen, die auf dem horizontal scrollenden Spielfeld auf Körbe jagd gehen. Ihr dürft alleine oder zu zweit (pro menschlicher Spieler pro Mannschaft) antreten. Bevor die Schlacht um den Ball losgeht, wählt man sich einen von acht verschiedenen

Spielertypen aus. Besonders empfehlenswert: Stirnband-Vinnie und Irokesen-Mohawk. Die einzelnen Spieler sind mit unterschiedlichen Talenten gesegnet. Einer ist besonders sprintstark, ein anderer wirft treffsicher auf den Korb.

Natürlich wird bei Acclaim's Arch Rivals nicht ausschließlich gekloppt. Ihr könnt wunderbare Pässe zum Mitspieler geben, gekonnt zum Korbwurf ansetzen und sogar Eurem Partner anordnen, den Ball gefälligst zu passen. Netterweise wird nach jedem Treffer eine kleine Animationssequenz eines erzürnten bzw. erfreuten Trainers oder eines niedlichen Cheerleaders eingeblendet.

P.S.: Schiedsrichter gibt's natürlich keinen. *mg*

Rabiate Sportspiele kommen in Mode: Nach Konamis Arcade-Hit "Punk Shot" läßt Acclaim ein ganz und gar unfaires Basketball-Gekloppe auf die NES-Besitzer los. Doch keine Bange, neben gezielten Unterleibattacken

Geht so



kommt der Basketball-Sport nicht zu kurz. Wer ordentlich geübt hat, der bringt ein ganz

flottes Spielchen zusammen. Dank der guten Aufmachung (u.a. Statistiken in den Pausen) und der technisch einwandfreien Ausführung kommt durchaus Stimmung auf — besonders zu zweit. Wer immer nur alleine antritt, wird schon nach kurzer Zeit spielerische Finessen vermissen.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Acclaim, Zirkas-Preis: 100 Mark

NES

56%

Grafik: 60%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ABSTIEGSGEFÄHRDET

World Cup

Besser spät als gar nicht: Gut neun Monate nach dem Ende der Fußball-WM in Italien geht Nintendo mit "World Cup" in die Sportoffensive. Nach dem Autorennen "Super Off-Road" ist es das zweite Modul, das den neuen Vier-Spiele-Adapter unterstützt. Wahlweise könnt ihr zu zweit, zu dritt oder im Quartett zu zehn Minuten Balkkloperei antreten.

Zwei verschiedene Spielvarianten stehen zur Wahl. Im "Tournament Mode" (maximal zwei Personen) wird die WM (leider nur halberzeit) nachgespielt. Ihr pickt Euch eine von 13 Mannschaften heraus und nehmt den Kampf um den Pokal auf. Zuvor dürft ihr noch verschiedene Spielstrategien für Eure Mitspieler, die vom Computer gesteuert

werden, einstellen. Ob z.B. eher offensiv oder mehr defensiv, ob der Gegner nur gedeckt oder angegriffen werden soll, liegt ganz in Eurer Hand. Nach jedem gewonnenen Match gibt's übrigens ein Paßwort. Im "VS Match Mode" (bis zu vier Spieler) wird einfach nur zum Spaß gebolzt. Hier kann man zusätzlich zwischen sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen (von Gras über Sand bis hin zu Eis).

Während des Matches wird in alle Richtungen gescrollt, da immer nur ein kleiner Ausschnitt des Feldes zu sehen ist. Am unteren Bildschirmrand erkennt Ihr anhand einer "Übersichtskarte", wo Euer Spieler (kann im Match nicht gewechselt werden) gerade läuft. *mg*

Ob Nintendo mit diesem Fußballspiel den Klassiker erhält schafft, ist mehr als unsicher. Bestenfalls ihr "Joker", der Vier-Spieler-Modus, könnte World Cup vor dem Abstieg ins Amateurlager retten. Alleine oder auch zu zweit ist dieses Gebolze ganz schön öde. Sieht man von der schlappen Grafik und dem ner-

Na ja...



vigen Geflicker ab, bleibt eine spielerisch unterdurchschnittliche Fußballsimulation übrig. Die wenigen Parameter, die man vor Spielbeginn einstellen darf, täuschen nur kurzzeitig über das einfallslose "Kick-and-Rush"-Konzept hinweg. World Cup ist keinesfalls besser als das antike "Soccer".

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Nintendo, Zirkas-Preis: 90 Mark

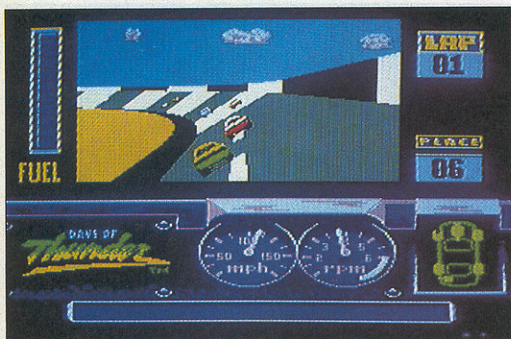
NES

44%

Grafik: 45%

Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel



Rundenweise Langeweile (NES)

KINOFLOP & REIFENSCHADEN

Days of Thunder

Wer den Streifen "Days of Thunder" (Tage des Donners) mit Hollywood-Schönling Tom Cruise im Kino gesehen hat, weiß, was ihn beim gleichnamigen Spiel zum Film erwartet. Per Joypad steuert Ihr einen "Stock-Car" über ein halbes Dutzend Rennpisten, die aus einer 3-D-Perspektive zu sehen sind. Im Gegensatz zu einem "normalen" Autorennen gehören bei Stock-Car-Flitzereien Rempelen mit dem Nebenmann und rüdes Entlangschrammen an Fahrbahnbegrenzungen zum Alltag. Nebeneffekt der garstigen Fahrweise: Nach und nach werden bestimmte Teile des Wagens in Mitleidenschaft gezogen. Je nach Beschädigungsgrad verfärben sich auf einer Anzeige Teile

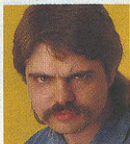
wie Reifen oder Motor von grün (unbeschädigt) bis rot (schrottreif). Um den Wagen fit zu halten, könnt Ihr während des Rennens an die Boxen fahren. Hier seht Ihr das Auto nebst Wartungsmannschaft aus der Vogelperspektive. Per Knopfdruck wuseln Mechaniker um den Wagen herum, ersetzen die beschädigten Teile oder betanken den Wagen. Um z. B. einen Reifen zu wechseln, müßt Ihr per Joypad einen der Mechaniker an den Wagen bugsieren, damit dieser einen Wagenheber ansetzt. Jetzt können die anderen Figuren auf Knopfdruck die einzelnen Reifen ersetzen. Allerdings hat der Aufenthalt in den Boxen einen entscheidenden Nachteil: Ihr verliert wertvolle Zeit.

mh

Einige von Euch werden sich sicherlich noch an den guten alten Klassiker "Pitstop" erinnern. "Days of Thunder" ist nichts anderes als ein müder Aufguß des Oldies. Zwar ist die 3-D-Grafik der einzelnen Strecken recht

flott, aber auf Dauer bieten die Tage des Donners dank der öden, farbarmen und langwei-

Na ja...



ligen Strecken zu wenig Abwechslung. Für Frust sorgen außerdem die beinharten und unfairen Computerfahrer. Denn es ist trotz fahrerischer Glanzleistungen während des Rennens kaum noch möglich, die in der Qualifizierungsrunde erreichte Startplatzierung noch zu verbessern.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

NES 29%
Grafik: 44% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre **1989** und **1990** nun in einer COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum **halben Preis** angeboten!

Wirklich!!

SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt **BONNICO** gemeinsam auf den Markt.

Natürlich mit deutscher Anleitung!!!

ZITATE:

Heinrich von POWER PLAY:

"Populous beweist eindrucksvoll, daß Strategiespiele keine abstrakten Langweiler sein müssen. Wer einmal Blut geleckt und seine ersten Erdbeben ausgelöst hat, kommt nicht so schnell vom Computer weg."

Michael von POWER PLAY:

"Wer immer auf Bürgermeister und Politiker schimpft, sollte mal eine Runde Sim City spielen. Die 16-Bit-Versionen von Sim City kann ich nur wärmstens empfehlen."



Ein Schleimwerfer außer Gefecht (NES)

GEISTERBAHN

Ghostbusters II

Vigo, Ex-Brutalo-Herrscher aus dem 17ten Jahrhundert, ist fies und leider noch nicht ganz tot. Ein Zauber hält ihn in einem Bild gefangen; Vigo versucht mit allen Mitteln, sich daraus zu befreien. Sollte Vigo es dank verschiedener Schergen schaffen, aus "dem Rahmen zu fallen", sähe es schlecht für New Yorks Zukunft aus. Geister machen eben oft Probleme. Wen werden wir also rufen? Richtig: Die Ghostbusters.

Sieben Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad muß der Spieler bestehen, bevor er Vigo zu Gesicht bekommt. In der ersten Szene seilt sich einer der Geisterjäger in die Kanalisation ab. Dort ballert er mit einem "Schleimwerfer" auf Geister, die sich dann

in Ectoplasma auflösen. Hat man sich erfolgreich durch die Kanalisation gestrampelt, setzt man sich ins Ecto-Mobil und ballert in einem Vertikal-Scroller Geister ab. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit Zäunen oder Schleimbomben kollidiert. Zu guter Letzt kontrolliert man die Freiheitsstatue auf dem Marsch durch die New Yorker Innenstadt.

Hat man alle drei Parcours durchlaufen, geht's von vorne los — insgesamt siebenmal, natürlich mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Trifft man nebenbei noch zwanzig der herumfliegenden Ghostbusters-Logos, gibt's ein Extraleben. Sonst ballert man insgesamt viermal an der Stelle weiter, an der es einen erwischt hat. *al*

Es gibt ein Gesetz in der Softwarebranche, das mit fast hundertprozentiger Sicherheit zutrifft: Wenn die Vorlage ein bekannter Kinofilm ist, wird das Spiel zu 98 Prozent ein ziemlicher Mist. Activision hat auch diesmal bewiesen, daß der Satz zutrifft. Die Actionsequenzen sind extrem schlicht gestrickt. Daß der gan-

Gehst so



ze Spaß immer wieder von vorne beginnt, beweist nicht gerade die extreme Ideenvielfalt der Designer. Auch die Grafik oder der Sound hauen einen verwöhnten Spieler nicht gerade vom Hocker. Hoffentlich bleiben uns in Zukunft solche mittelmäßigen Filmumsetzungen erspart, sehr berühmt ist das nicht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Activision, Zirkapreis: 100 Mark

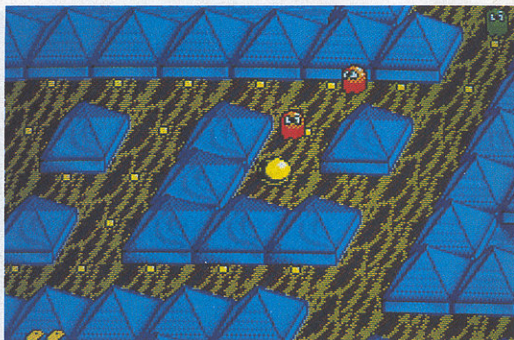
NES

45%

Grafik: 47%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Pac-Man auf der Flucht vor den Plagegeistern (Master System)

DER PAKT MIT DEN PILLEN

Pac-Mania

Bislang wurden Master-System-Besitzer fast ausschließlich von Japan mit neuen Spielen für ihre Konsole versorgt. Mittlerweile haben sich allerdings immer mehr europäische Softwarehäuser zum Modul bekannt. Spiele von U.S. Gold sind erhältlich ("Gauntlet", "Impossible Mission"), Imageworks arbeitet noch an ihren Erstlingswerken. Zum Konzert der Großen hat sich inzwischen der Newcomer Tecmagik aus Birmingham gesellt. Sie angelten sich einige populäre Lizenzen (u.a. "Populous") und präsentieren mit der Arcade-Adaption "Pac-Mania" nun ihr Modul-Debüt.

Die moderne 3-D-Variante des alterwürdigen "Pac-Man"-Themas wurde originalgetreu umgesetzt. Der drollige

Pillenkämpfer ackert sich durch 19 verschiedene Labyrinth, die allesamt von den berühmten-berühmtesten Plagegeistern bevölkert sind. In den vier Ecken der Spielfelder liegen wie gewohnt extra große Pillen, die Pac-Man kurzzeitig vom Gejagten zum Jäger machen. Läßt die Wirkung des Aufputzmittels nach, kehrt die unangenehme Normalität zurück. Da die Labyrinth recht großzügig angelegt sind, wird brav in alle Richtungen gescollt.

Gegenüber seinen letzten Auftritten hat Pac-Man erfreulicherweise dazugelernt. Mußte er sich bislang nur durch geschicktes Ausweichen durchschlagen, so kann er nun mit einem Satz über die Gespenster hinweg hüpfen. *mg*

Der Master-System-Einstand von Tecmagik ist geglückt. Zwar murrst das Scrolling etwas, doch die spielerisch gelungene Umsetzung tröstet vorbildlich darüber hinweg. Die Programmierer haben der Master-System-Version sogar eine geheime Bonusrunde spendiert, die selbst im Arcade-Original nicht vor-

Gut!



handen war. Ob jemand das Spiel gefällt, hängt im wesentlichen davon ab, ob er Pac-Man mag oder nicht. Gegenüber dem Urhahn ist Pac-Mania allerdings deutlich abwechslungsreicher. Der 3-D-Effekt sorgt zusätzlich für ein relativ modernes Outfit, das durch die nette Grafik unterstützt wird.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmagik, Zirkapreis: 90 Mark

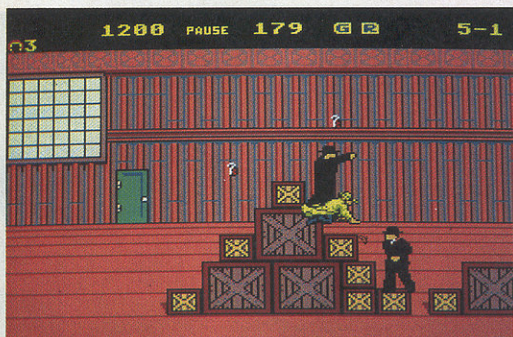
MASTER SYSTEM

66%

Grafik: 63%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Dick liegt am Boden und das Böse triumphiert (Master System)

PENG PENG

Dick Tracy

Haudegen Dick startet zur nächsten Runde. Nach den erbärmlichen Computerversionen und einem Abstecher auf dem Mega Drive treibt er jetzt auch auf dem Master System sein Unwesen. Wieder muß Tracy gegen die scrollenden Gangsterbosse Lips Manlis und Big Boy Caprice antreten. In sechs Spielstufen, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, ist Dick den Gangstern auf der Spur. Ausgerüstet ist er dabei mit einer handlichen Pistole und einem Maschinengewehr. Sollte die Munition einmal ausgehen, heißt es, mit den bloßen Fäusten weiterkämpfen oder geschickt vor den feindlichen Kugeln abducken. Wird die Lage allzu brenzlig, dann könnt ihr in jeder Runde einmal die

Polizeikollegen zu Hilfe rufen. Die Gangsterplage löst sich so in Wohlgefallen auf. Habt Ihr den am Ende jeder Spielstufe wartenden obligatorischen Obermütz erledigt, geht es zur "Entspannung" auf den Schießstand. Dort könnt Ihr, die nötige Reaktionsgeschwindigkeit vorausgesetzt, Euer Punktekonto aufbessern und ein Zusatzleben einsacken. Trefft ihr dabei einen Unbeteiligten, gibt's folgerichtig Punktabzug.

Links und rechts auf dem Bildschirm erscheinen menschliche Zielscheiben. Ist es ein Gangster, dann heißt es ballern.

Ab und zu im Spiel läuft ein kleiner Junge über den Bildschirm, der bei Berührung etwas Lebensenergie für Dick Tracy fallen läßt. vw

Im Gegensatz zur verunglückten Computerversion macht unser Detektiv auf dem Master System eine ganz gute Figur. Was technisch aus dem kleinen Maschinchen herausgeholt wurde, ist anscheinlich. Der Bildschirm scrollt schön brav und Dick kann nicht nur in zwei Richtungen schießen, sondern auch

Geht so



den Hintergrund "beharken". Alle 18 Spielstufen können von Euch ausgewählt und in vier Schwierigkeitsgraden aufgerollt werden. Spielerisch bleibt Dick Tracy trotzdem eine Enttäuschung: Feuerknopf drücken und durch! Das genaue Treffen der Gegner ist dabei meist vom Zufall abhängig.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirk-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

53%

Grafik: 60%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY

DIE LEUCHTENDE IDEE!



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Markt & Technik
Leserservice,
CSJ,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5
Telefonische Bestellung
unter (089) - 20 251 527



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die Ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften - so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur schlappe 9,-DM!

BESTELL-GUTSCHEIN

Ja, ich will _____ Exemplare des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzg. Versandkosten). Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

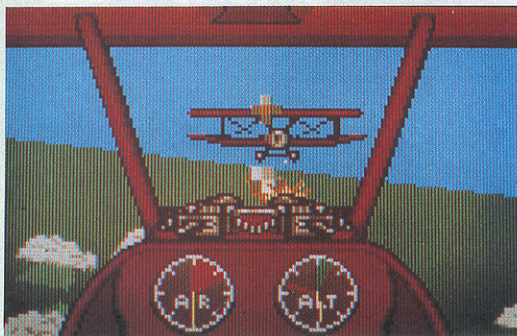
Name / Vorname

Straße / Nr.

Telefon (Vorwahl)

PLZ / Ort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251 527



Ich hab ihn: Der rote Baron trudelt rauchend Richtung Erdboden.

ROTER BARON FÜR UNTERWEGS

Warbirds

Atari hat sich aufgerafft, wieder ein Spiel speziell für das Lynx zu entwickeln. "Warbirds" ist also keine Umsetzung eines bekannten Uraltautomaten, sondern eine brandneue 3-D-Fliegerei, angesiedelt in den Tagen des ersten Weltkrieges und für bis zu sechs Spieler gleichzeitig geeignet. Der Spieler steuert einen Doppeldecker durch insgesamt sechs verschiedene Missionen. "Milk Run" ist für den Einsteiger bestens geeignet: Während des Duells gegen einen einzelnen feindlichen Flieger hat man genug Zeit, sich mit dem Flugverhalten der Maschine anzufreunden. Komplizierte Armaturen und Bedienungselemente muß man nicht beachten (da nicht viel mehr als Höhenmesser und

Kompaß ins Cockpit gepackt wurde). Man darf mit der Bord-MG ballern und zwischen vier Cockpitaussichten hin- und herschalten. Treffen kann man jedoch nur die feindlichen Flieger — diverse Gebäude auf dem Erdboden sind für den Spieler tabu.

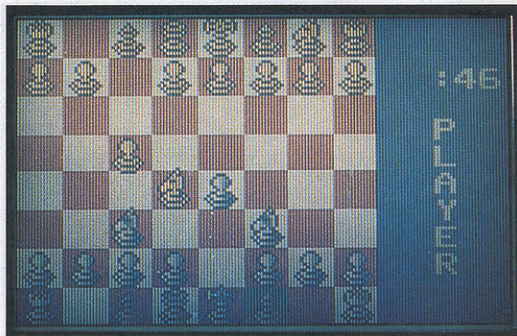
Außer der gewünschten Mission kann man vor Antritt des Feindfluges auch den Munitionsvorrat, die Anzahl der eigenen Leben, den Startplatz und die Widerstandsfähigkeit seines Fliegers anwählen sowie die Kollisionsabfrage ein- und ausschalten. Die Entscheidung zwischen "Flight Simulator" und "Arcade Action" bringt darüber hinaus einen geringen Unterschied im Flugverhalten. *wi*

Toll sieht "Warbirds" auf den ersten Blick aus: Die nette, recht flinke Grafik (mit detaillierten Feindflugzeugen und dicken Wolkenknäulen) und das hölzerne Knattern der Bord-MGs machen dem Action- und dem Simulationsfan gleichermaßen Lust auf heiße Fliegerduelle. Spielt man Warbirds alleine, läßt die

Gut so



Motivation jedoch erschreckend schnell nach: Eine Simulation ist das Spiel auch im entsprechenden Modus nicht, für ein reines Actionspiel fehlt hingegen die Abwechslung. Neben dem 3-D-Chip sorgt so die Vernetzungsmöglichkeit dafür, daß das Spiel trotz gravierender Mängel nicht floppt.



Die Dame zittert, der Läufer wackelt, hier wird nicht lang gefackelt

MATT-O-MANIA

Ultimate Chess Challenge

Konkurrenz im Schulbus: Nachdem das klassische aller Brettspiele zuerst für den Game Boy umgesetzt wurde, kommt jetzt "Ultimate Chess Challenge" für das Lynx. Programmiert haben keine Unerfahrenen, sondern die Spezialisten von Fidelity, die sich durch viele gute Schachprogramme einen Namen in der Szene gemacht haben. Natürlich werden alle Turnierregeln eingehalten, En-passant-Züge und Rochaden ohne Mucken ausgeführt. Außerdem gibt's eine Zughistorie (damit man genau sehen kann, wo man den Läufer nicht auf E4 hätte ziehen sollen). Kennt man jemand, der dasselbe Modul

besitzt, kann man sich verkabeln und gegeneinander antreten. Sonst nehmen Sie mit dem Computergegner vorlieb, dessen Fiesheit in neun Stufen dosierbar ist (vom Dämmerschlaf bis zu extrem ausgeschlafen). Er läßt sich nicht nur in der Zeit beschränken, sondern auch in der "Güteklasse" einer Rechnerie. Außerdem gibt's eine Schachuhr, Zugvorschlüsse und zu guter Letzt den kleinen Knopf, mit dem man von der dreidimensionalen Brettdarstellung auf das flache Brett umschalten kann. War's das dann? Dann kann man ja loslegen — Weiß E2-E4, Schwarz E7-E5, Springer auf G3... *al*

Uff! Der spielt wirklich gut. Ich bin kein allzu mieser Gegner, aber der Computer hat mich auf höheren Stufen dezent in der Luft zerissen. Vergleicht man Ultimate Chess Challenge mit dem Game-Boy-Konkurrenten "Chessmaster", so fehlen hier eine Menge erfreulicher Kinkerlitzchen, dafür spielt Ultimate Chess

Gut!



Challenge einfach besser. Könnte man jetzt noch einen Spielstand speichern, wäre die Freude perfekt. Wer nämlich zu lange grübelt, läuft Gefahr, daß die Batterien matt werden, bevor die Partie zu Ende ist — das ewige Lynx-Problem. Und deshalb gibt's trotz der hohen Spielstärke leider nur ein "Gut". *al*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirkra-Preis: 80 Mark

LYNX

60%

Grafik: 54%

Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Fidelity, Zirkra-Preis: 80 Mark

LYNX

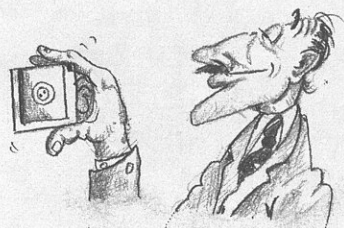
70%

Grafik: 47%

Sound: 12%

Schwierigkeit: einstellbar

DER KENNER



... SCHAUT ...



... PRÜFT DIE BLUME ...



... UND DEN GESCHMACK.

NUR VOM FEINSTEN

WINZER

IN VINO VERITAS

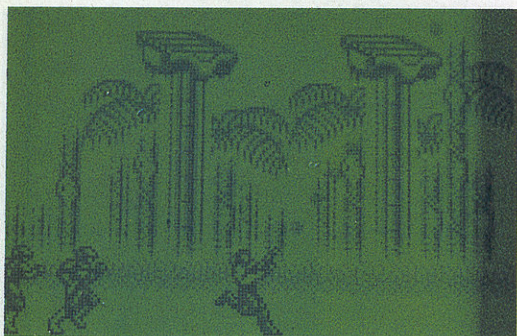
BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/620 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



Großes Kaliber auf kleiner Konsole (Game Boy)

KLEIN, FEIN UND GEMEIN

Probotector

Wenn nach einer Überdosis an Game-Boy-Tüfelmotoren bei allen niedlichen Schnutzputzi-Spielen schon der Würgeitz packt, der darf bei dieser Neuheit rauhebeinige Actionkost pur und ohne Zuckerzusatz konsumieren. "Contra" ist ein fünf Level langes Ballerspiel der Kategorie "fetzig". Das Modul basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten (auch als "Gryzor") bekannt, Levelaufbau und Ablauf wurden aber speziell für die Game-Boy-Umsetzung neu gestaltet.

Ihr steuert einen strammen Einzelkämpfer durch die fünf Stufen, von denen sich die ersten vier direkt anwählen lassen. In den Finallevel kommt man nur, wenn man sich durch Ebene 4 geschossen

hart (schwer, aber schaffbar). Bei drei Levels bekommt ihr die Grafik von der Seite gezeigt; bei den anderen beiden von schräg oben. Das Schema bleibt immer gleich: Euer Sprite ballert sich gegen böse Gegner, schleimige Aliens und Befestigungsanlagen voran; auch auf dicke Obergegner muß man nicht verzichten. Extrawaffen erhält man durchs Aufschießen von Bonuskapseln. Neben dem in zwei Stufen ausbaubaren Streuschuß gibt es eine Art gegnersuchende Kugelvariante. Bei allen Waffentypen habt ihr von vornherein Dauerfeuer — der Daumen wird's danken. Euer höchst gelenkiges Sprite kann auch springen, im Sprung schießen und sich auf den Boden legen. *hl*

Nach "Nemesis" liefert Konami einen weiteren Actionhammer für den Game Boy ab: Probotector ist eine hervorragend spielbare Ballerdelikatesse, die ihresgleichen sucht. Die Grafik ist erstaunlich detailliert, der Sound fantastisch und mitreißend — unbedingt über Kopfhörer genießen). Das Spiel könnte aller-

Super!



dings etwas umfangreicher sein (die fünf Levels sind nicht allzu lang); außerdem sollte man Probotector nur bei guten Lichtverhältnissen spielen, um alle Gegner zu erkennen. Aber was soll's: Wer urwüchsig ballern will, dem ist dieses Actionkonzentrat im Hosentaschenformat schwer zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 60 Mark

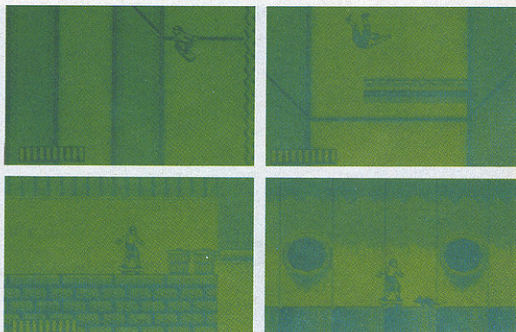
GAME BOY

78 %

Grafik: 79 %

Sound: 81 %

Schwierigkeit: mittel



Vier Levels aus Bad'n Rad: Für Kurzweil ist gesorgt (Game Boy).

SKATEBOARD-PUNK

Bad'n Rad

Sicher haben schon viele von Euch mit Electronic Arts "Skate or Die" die Straßen und Monitore unsicher gemacht. Game-Boy-Besitzer können sich jetzt an der postnuklearen Version dieses Evergreens versuchen. In "Bad'n Rad" rettet ihr keine Prinzessin, sondern seid auf den Spuren der entführten Roller-Queen Aerial. In sieben, entweder horizontal oder vertikal scrollenden Level düst ihr mit Eurem Skateboard über die Straßen Kaliforniens oder kurvt in der plattformhaltigen Kanalisation umher. Die ersten vier Levels könnt ihr direkt anwählen, die weiteren Ebenen müßt ihr Euch erst mühsam erkämpfen. Den zahlreichen Gegnern könnt ihr beherzt auf die deformierten Schädel sprin-

gen oder geschickt ausweichen. Neben diesen fiesigen Fieslingen sorgen ein knackiges Zeitlimit und unzählige Hindernisse auf Eurer rasenden Spur für Kurzweil. Zum Glück seid ihr recht beweglich auf Eurem Board und könnt Euch bücken oder einen Sprung machen. Am Ende von vier ausgesuchten schwierigen Levels prüfen vier rollende Obermonster Eure Fahrkünste. Damit die Skater-Karriere nach drei Leben nicht unweigerlich beendet ist, dürft ihr unterwegs Extraleben, Pizzas und Eisstücken auf sammeln, die die Energie wieder aufrichten. Für jeden zur Strecke gebrachten Gegner dürft ihr Bonuspunkte einfahren. Immer wenn ihr um 30 000 reicher seid, gibt es ein Extraleben. *vw*

Hui, das ist aber mal ein furioses Spiel für unser aller Lieblings-Game-Boys. Mit Bad'n Rad düst man dynamisch durch die Gegend, daß es dem Spieltester, trotz vorgerückten Alters, selber in den Waden zuckt. Die vorwärtstreibende Musikbegleitung unterstützt dabei aufs schönste die Skate-

Gut!



tour. Ein Pluspunkt auch das Level-Design: Die Mischung aus etwas ruhigeren Plattform-Levels und sehr schnellen Vertikal-Scrollen, die zudem unter argem Zeitdruck gefahren werden müssen, sorgt trotz einfacher Steuerung für schweißnasse Hände. Bad'n Rad ist ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY

75 %

Grafik: 67 %

Sound: 73 %

Schwierigkeit: mittel



Amiga Magazin hat für große Computer-Probleme einfache Lösungen.

Amiga Magazin hat für Spielernaturen und solche die es werden wollen den großen Extrateil Amiga Play.

Amiga Play prüft Spiele auf Herz und Nieren - für besonders schwere Fälle gibt es die Tips&Tricks.

Amiga Magazin hat für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis aktuelles Know how über Grafik und Animation.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1308, 8013 Haar widerrufen.

test Heft

Das Amiga Magazin Abonnement können Sie auch telefonisch unter 089 - 4613 - 369 bestellen.



Lernen Sie jetzt das Abo inklusive Testheft und allen Vorteilen kennen:

Sie zahlen für 12 Ausgaben nur 79,-DM

die Lieferung ist kostenlos per Post frei Haus,

Sie können Amiga Magazin viertel-, halb- und ganzjährig abonnieren und jederzeit wieder kündigen,

die Testausgabe zum Kennenlernen ist kostenlos und gehört Ihnen, auch wenn Sie Amiga Magazin nicht abonnieren möchten.

BESTELLCOUPON

Senden Sie mir bitte eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine schriftliche Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabpreis von 79,-DM (Auslandspreis zzgl. Porto). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Geldinstitut

Kontonummer, BLZ

Datum, 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

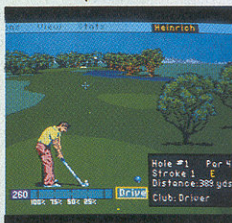
Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Telefon (Vornah)

04/AC 10 15
AMIGA

SPEICHER MICH

PGA Tour Golf



PGA ist endlich da (Mega Drive)

Die überaus unterhaltsame Sport-simulation "PGA Tour Golf" hat den Sprung vom PC auf das Mega Drive ganz gut überstanden. Ihr tretet hier gegen eine ganze Horde computergesteuerter Computerspieler beim Kampf ums liebe Preisgeld an. Spielstände und Statistiken können auch bei der Modulversion dank eingebauter Batterie gespeichert werden. Beim Bildaufbau der 3-D-Grafik gibt es keine überaus langen Wartezeiten. Lediglich während des Abschlags wird das Programm etwas langsamer. Die Umsetzung ist spielerisch gelungen, aber technisch ein wenig lieblos. Die wenig spektakuläre Grafik hätte man auf dem Mega Drive wesentlich farbenfroher gestalten können.

Diesen Schönheitsfehlern zum

Trotz sticht PGA Tour Golf den Golf-Konkurrenten auf dem Mega Drive, "Arnold Palmer Tournament Golf", in Sachen Spielwitz und Steuerung aus. Wer ein unkompliziertes, aber spielerisch ansprechendes Golfmodul für sein Mega Drive sucht, kann zugreifen. *hl*

STECK BRIEF

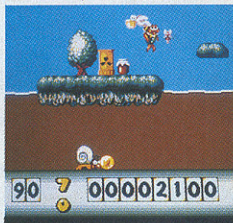
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirkas-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 85%

Grafik: 70% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

FEUCHT HINTER DEN OHREN

James Pond



Armer Pond: Auf der Konsole führt er sich nicht heimisch.

Electronic Arts hat sich mit der Umsetzung des Amiga-Spiels "James Pond" nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Dabei hätte der Geschicklichkeits- und Actionspaß um den zähnefletschenden Agentenfisch auch auf dem Mega Drive das Zeug zum Hit gehabt: In zwölf Missionen (von "License to bubble" bis "From Sellafish with love") rettet Pond bedrohte Meeresbewohner, entsorgt Atommüll und stoppt garstige Öllecks. Mit Luftblasen setzt sich der Agent gegen die fischigen Feinde zur Wehr.

Die spielerischen Qualitäten konnten auch die etwas schlampigen Electronic-Arts-Entwickler nicht ganz abtöten; nach wie vor überrascht Pond mit netten Gags und geheimen Extras. Vor allem grafisch (und in Anbetracht

der Hardware-Power der Konsole) macht der Mega-Pond im Vergleich zu seinem Amiga-Bruder jedoch einen mickrigen Eindruck. Wer das putzig-kritische Spielprinzip mag, wird zwar trotzdem noch seinen Spaß haben. Electronic Arts sollte sich jedoch in Zukunft mehr Mühe geben. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts, Zirkas-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 68% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

WIRRER HÜPFER

Trampoline Terror



Hüpf mich, ich bin ein außerirdisches Trampolin (Mega Drive)

In "Trampoline Terror" besteht die Rakete der Bösewichter aus 32, in alle Richtungen scrollenden, Etagen. Jede Etage setzt sich aus einer Unzahl von Trampolinfeldern zusammen. Daneben sind in jedem Level Schalter versteckt, die die Selbstzerstörung auslösen. Eure Aufgabe besteht darin, möglichst geschickt über die Felder zu hüpfen und alle Bombenschalter zu betätigen. Jedes Feld hat dabei einen bestimmten Hüpfquotienten: Benutzt Ihr ein Feld zu oft, steht Euch ein langer Fall und der Verlust eines Lebens bevor. Dasselbe passiert Euch natürlich auch, wenn Ihr von einem der zahlreichen Etagenwächter berührt werdet. Diesen Burschen müßt Ihr entweder hüpfend ausweichen oder sie mit einem Wurfgeschloß erle-

digen. Unser Held segelt ziemlich unmotiviert durch die Gegend. Da immer nur ein kleiner Abschnitt des Levels zu sehen ist, kann es passieren, daß man genau in einen Gegner springt. Ein Hüpfler zuviel und ein Leben ist futsch. Da man auf Paßwörter verzichtet hat, ist schnelle Frustration einprogrammiert. *wv*

STECK BRIEF

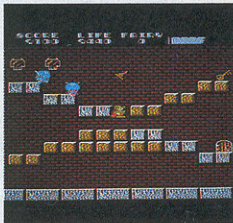
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dream Works, Zirkas-Preis: 80 Mark

MEGA DRIVE 39%

Grafik: 41% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

KLASSISCH GEKONTERT

Solomon's Key



Der Schlüssel öffnet den Ausgang (NES)

Wer meint, daß Tüftelspiele erst mit "Tetris" ins Leben gerufen wurden, der kennt Tecmos "Solomon's Key" nicht. Bereits 1987 erfreute sich der interessante Geschicklichkeitstest großer Beliebtheit. Zuerst eroberte er die Spielhallen, kurze Zeit später die Computer-Freaks. Ab sofort dürfen auch NES-Besitzer um die 50 bildschirmfüllende Knobel-Levels lösen. Ihr steuert einen kleinen Zauberer, der quadratische Steine setzen und wieder verschwinden lassen kann. Auf diese Weise müßt Ihr Euch einen Weg um Hindernisse und Gegner herum, über Bonusgegenstände bis hin zum ersehnten Knobel-Levels lösen. Sobald dieser in Euren Händen ist, öffnet sich der Ausgang. Dank durchdachter Levels ist Solomon's

Key auch nach der Anfangsbegeisterung noch fesselnd. Nur wer flinke Reaktionen beweist und kombinatorisch denkt, wird die knackigen Levels lösen. Dummerweise gibt's kein Paßwort, was nach einiger Zeit ganz schön nervt und zu Punktabzug führt. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmo, Zirkas-Preis: 80 Mark

NES 64%

Grafik: 58% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel

Holt Euch jetzt schon das zweite Heft!

VIDEO GAMES

**Hier ist die einmalige Super-Chance
für alle Videospiele-Fans!**

Gehört jetzt zu den Ersten und bekommt Ausgabe 2 von VIDEO GAMES brandaktuell in Eure Hände. Noch bevor sie am Kiosk ausliegt. Bestellt einfach mit der Karte rechts. Dann schnappt Euch keiner mehr das letzte Exemplar vor der Nase weg. Ihr bekommt VIDEO GAMES Nr.2 druckfrisch, in der ersten Juni Woche nach Hause geschickt.

**Spiele, Spiele,
Video-Spiele!!**

Unsere Redaktion
testet für Euch die
besten Videospiele
der Welt und stellt
sie in VIDEO
GAMES vor!

Die drei wichtigsten Vorteile:

• Der Heft Vorteil!

Ihr sichert Euch die zweite Ausgabe von VIDEO GAMES. Garantiert. Keiner kann Euch das letzte Heft vor der Nase wegschnappen.

• Der Zeit Vorteil!

Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.

• Der Liefer-Vorteil!

Ihr könnt es Euch zu Hause beruhigt bequem machen. VIDEO GAMES Nr.2 kommt von ganz alleine!

RÜSTIGER RENTNER

Road Blasters

Treffpunkt der Spieleantiquitäten: Die Autoballerei "Road Blasters" hat längst Klassikerstatus erreicht und auch das Nintendo Entertainment System gilt technisch als Veteran. Die beiden grauen Panther zeigen aber bei der neuen NES-Umsetzung von Road Blasters, was in ihnen steckt. Technisch und spielerisch läßt sie keine Wünsche offen und holt Erstaunliches aus der Hardware heraus.

Ihr steuert ein bewaffnetes Auto durch 50 Autobahnabschnitte, auf denen die Hölle los ist. Tellerminen kullern auf der Fahrbahn herum, Geschütze am Straßenrand haben Euch im Visier, und eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug kostet wertvolle Zeit. Nur gut, daß Ihr zurückfeuern und manchmal sogar eine Extrawaffe



In den grünen Kugeln ist Reservebenzin (NES)

auf sammeln könnt. Dank guter Steuerung, ausgeklügeltem Punktesystem und raffiniert gestalteten Levels macht es hier riesig Spaß, ein Road Blaster zu sein. Wie wir erst vor Redaktionsschluß erfahren haben, wird das Modul leider erst im Herbst in Deutschland erscheinen. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

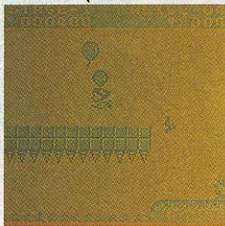
NES 73%

Grafik: 76% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Balloon Kid

Alices kleiner Bruder liebt Ballons über alles. Eines Tages hat er so viele davon aufgeblasen, daß er auf Nimmwiedersehen im Himmel verschwunden ist. Ihr müßt Euch nun ebenfalls einen dieser aufgeblasenen Kuller schnappen und den verwehten Burschen einholen. In acht von links nach rechts scrollenden Landschaften heißt es, möglichst alle durch die Gegend segelnden Ballons und Power-Ups einzusammeln. Daneben müßt Ihr garstigem Getier ausweichen, das Eure Ballonfahrt mit Stacheln, Schnäbeln und Klauen beneiden will. Geht den Ballons die Puste aus, kämpft Ihr Euch hüpfend und springend über den Bildschirm. Im Zwei-Spieler-Modus liefert Ihr Euch einen heißen Ballonkampf mit einem



So ein Ballon ist ein zerbrechliches Ding (Game Boy)

Freund. "Balloon Kid", anfangs noch recht simpel, entwickelt sich schon bald zu einem vertrackten Geschicklichkeitstest mit langer Spielwizarantie. Bis man die Steuerung im Griff hat, zerplatzen die Ballons und Spielerträume gleich serienweise. Bonusrunden und Extraenergie-Ballons sorgen für luftigen Dauerspaß. *vv*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 52% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel



Ghouls'n Ghosts

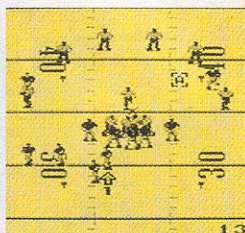
Nach einiger Wartezeit erscheint der wackere Rittersmann aus dem Actionspiel "Ghouls'n Ghosts" auch für das Master System. Spielerisch hat sich an dieser Version gegenüber dem Automatenvorbild kaum etwas geändert. Durch ein halbes Dutzend Levels steuert Ihr ein Rittersprite, das hüpfen, rennen, sich ducken und Monster abschießen kann. Die übliche technische Ausführung verleidet aber dem Master-System-Besitzer fast jeden Spielspaß. Nur der Sound ist eine gelungene Adaption. *mh*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER 38%

Grafik: 56% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



NFL Football

American Football auf dem Game Boy? Ist da die Zwergkonsole mit dem Schwarzweißbildschirm nicht ein wenig überfordert? Leider ja. Auch wenn sich ein renommiertes Softwarehaus wie Konami redlich mühte, ist bei "NFL Football" nur Murks herausgekommen. Das Gewusel dutzender von hell- und dunkelgrauen Minimännchen auf dem Spielfeld ist unübersichtlich hoch drei. Trotz versuchter Hilfestellung per Pfeil erkennt man den Spieler, den man gerade steuert, nur selten. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 24%

Grafik: 36% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer



Paperboy

Das steinalte Geschicklichkeitsspiel um einen radelnden Zeitungsjungen macht ein Videospielsystem nach dem anderen unsicher. Nach Master System und Lynx steuert der "Paperboy" jetzt das Nintendo Entertainment System ab. Diese neue Version ist verblüffend gut: Steuerung und Spielbarkeit sind tadellos; die Grafik geriet eher schlicht, der Sound recht spritzig. Die Mischung aus Zeitungwerfen und Hindernisausweichen ist ganz putzig, auch ein wenig zu simpel. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 75 Mark

NES 60%

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Super Volleyball

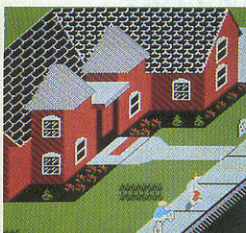
Diese 1:1-Umsetzung des gleichnamigen PC-Engine-Titels macht niemanden so richtig glücklich. Das Volleyballgeschehen wird grafisch schlicht und unübersichtlich von der Seite gezeigt. Verdruß bereitet dem Normaleuropäer außerdem die Masse an japanischen Bildschirmtiteln, die das Modul nahezu unspielbar machen. Feinsinnige Features wie das Ändern der Mannschaftsaufstellung lassen sich deshalb nicht auskosten. Laßt lieber die Finger von dieser undurchsichtigen Angelegenheit. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Video System
Zirka-Preis: 60 Mark

MEGA DRIVE 40%

Grafik: 43% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer



Paperboy

Zeitungsboys haben es auf dem Game Boy nicht leicht. Die Umsetzung des Geschicklichkeitsspiels "Paperboy" auf Nintendos tragbare Konsole ist erschreckend dürrig ausgefallen. Die mager Grafik ist so fuzziig, daß der Spieler kaum einen Briefkasten von einem Hindernis unterscheiden kann. Zudem sorgt die träge Steuerung schon nach kurzer Zeit für gewaltige Frustergebnisse — zu oft passiert es, daß der Spieler einem Hindernis nicht mehr ausweichen kann. Schade drum. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 33%

Grafik: 34% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer



Rolan's Curse

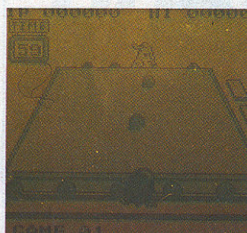
Ein böser Zauberer hat das Land Rolan besetzt. Im "Zelda"-Stil steuert Ihr nun einen oder per Dialogkabel zwei Rittersteute übers Land und durch zahlreiche Dungeons, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Per Knopfdruck säbelt das Heldensprite Monster weg, die sich ihm in den Weg stellen. Ihr müßt, um an den Zauberer heranzukommen, vier einzelne Missionen erfüllen. Spielerisch bietet Rolan's Curse auf Dauer etwas zu wenig Abwechslung, um zu begeistern. *mh*

Genre: Action Adventure
Hersteller: American Sammy
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 61% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht



King of the Zoo

In "King of the Zoo" müßt Ihr gegen fünf unterschiedlich starke Gegner Eure Künste als Ballroller zeigen. Derjenige, der zuerst seine fünf Bälle auf die andere Seite des Spielfelds befördert und dabei den Gegner umwirft, ist König im Zoo. Einige Grafikelemente dieses Geschicklichkeitsspiels sind zwar ganz putzig, das Spielprinzip langweilt jedoch im Dauertest. Da kann auch der Zwei-Spielermodus nichts mehr rausreißen. Als Japanimport heißt dieses Modul übrigens "Penguin Wars". *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: ASCII/Nintendo
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 41%

Grafik: 29% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Duck Tales

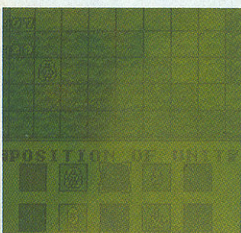
Capcom entwickelt sich zu einer Game-Boy-Macht: Nach dem exquiten "Gargoyles Quest" präsentieren sie mit "Duck Tales" erneut ein gutes Spiel. Der grafisch ordentliche Geschicklichkeitstest führt Euch durch fünf unterschiedliche Levels. Ihr steuert Onkel Dagobert, mit Hut und Spazierstock (seine Waffe) ausgestattet, auf seiner Suche nach der verschollenen Verwandtschaft. Viel Jump'n Run und etwas Action-Adventure-touch (der Weg ist nicht vorgegeben) zeichnen Duck Tales aus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 68% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel



Power Mission

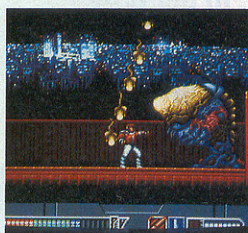
Schiffe versenken leichtgemacht: Mit dem taktischen Spektakel "Power Mission" können sich ein bis zwei Spieler die Zeit vertreiben. In insgesamt elf unterschiedlichen Szenarios steuert Ihr einen von sieben Flottenverbänden. Jede Flotte setzt sich aus sechs unterschiedlichen Einheiten zusammen. Ziel ist es, das gegnerische Flaggenschiff zu versenken. Die unterschiedlichen Verbände und Missionen sorgen ebenso wie ausgeleitete taktische Anforderungen für ausreichend Abwechslung. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: NIVIC
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 38% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer



Cyber Combat Police

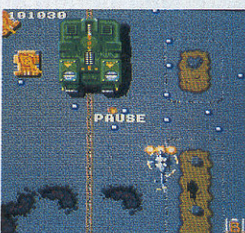
In dem Actionspiel "Cyber Combat Police" steuert Ihr einen Cop der Zukunft. Zu Beginn kann sich Euer Polizist nur mit gezielten Fußtritten verteidigen. Durchs Aufsammeln von speziellen Behältern verwandelt sich der Durchschnittscop in einen Ropocop-Verstärker. Grafisch präsentiert sich Cyber Combat Police, recht angenehm, spielerisch wird allerdings nur Durchschnittliches geboten. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Face
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 53%

Grafik: 64% Sound: 58%

Schwierigkeit: leicht



Tiger Heli

Zehn lange Levels wird vertikal gescrollt und geballert, was das Zeug hält. Trotz der acht Schwierigkeitsgrade ist das Actionpektakel höllisch schwer — nur für Profis geeignet. Im Vergleich zur PC-Engine-Version kommt es mir selbst auf "Easy" einen Tick schwerer und dadurch gelegentlich unfair vor. Alles in allem: Technisch ordentlich (ab und zu wird's langsamer), grafisch solide (wie PC-Engine), musikalisch hervorragend (fantastische Soundeffekte), spielerisch nach wie vor überzeugend. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Treco
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 68% Sound: 80%

Schwierigkeit: schwer



Revenge of the Gator

Wer unterwegs gerne eine Partie flippt, der ist mit "Revenge of the Gator" bestens bedient. Selbst wenn man alle auf Computer- und Videospielsystemen bekannten Flipper zusammennimmt, landet das krokodillastige Spektakel in der Spitzengruppe. Bewegung und Abprallverhalten der Kugel sind realistisch, die Grafik schmuck, der Sound gut. Dank zusätzlichen Bonusflippern und einem Zwei-Spieler-Modus ein absolutes Klassenmodul. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: HAL/Nintendo
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 72%

Grafik: 67% Sound: 69%

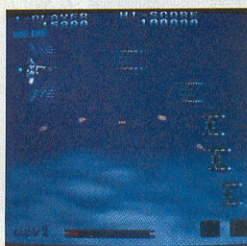
Schwierigkeit: mittel

Jalecos aktueller Spielautomat erinnert an den Actionklassiker "R-Type": Bei **Earth Defense Force** scrollen die Levels konstant von rechts nach links und sind mit allerhand fantasievollen Aliens gefüllt. Bei der Masse an Feinden kommt natürlich der Auswahl an Extras viel Bedeutung bei. Ein Quartett von verschiedenen Zusatzwaffen steht bereit. Diese unterscheiden sich allerdings meist nur darin, daß manche flächendeckend arbeiten, während der Rest für gezielten Punktbeschuß einzusetzen ist. Außerdem könnt Ihr Euch zwei Satelliten angeln, die sich ober- bzw. unterhalb des Raumschiffs plazieren. Alles in allem bietet **Earth Defense Force** wenig Aufregendes. Man ballert sich relativ lustlos von Level zu Level, um durchschnittliche Grafiklandschaften zu erkunden.

Bleihaltig ist auch die zweite Actionneuheit, die Besitzer eines Neo Geos demnächst zu Hause spielen dürfen. **Ghost Pilots** heißt der aktuelle Vertikal-Scroller von SNK. Auch wenn das Spiel keine bahnbrechenden Ideen präsentiert, so ist es doch ganz unterhaltsam. Wer Oldies wie "Flying Shark" schätzt, der wird am ehesten



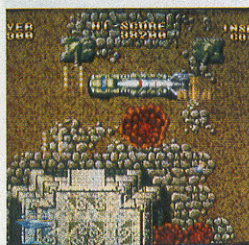
Titelheld Robocop gibt den Startschuß zum zweiten Teil



Earth Defense Force



Die actionlastigen Arcade-Neuheiten stehen diesen Monat allesamt unter dem Motto "Einer gegen alle". In der örtlichen Spielhalle ist zur Zeit Ballern pur angesagt.



Das neue Neo-Geo-Spiel Ghost Pilots scrollt vertikal

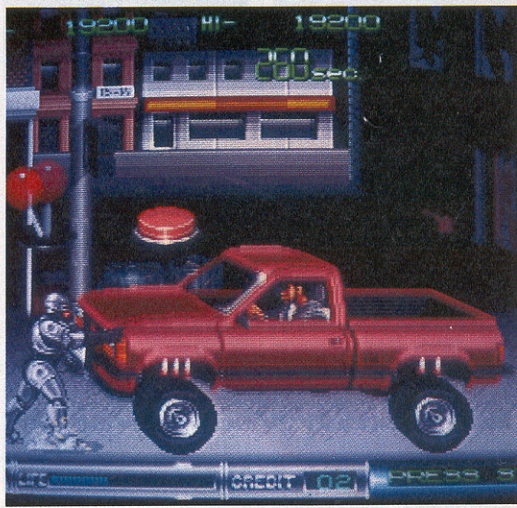
Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Earth Defense Force	Jaleco	Unspektakulärer Horizontal-Scroller in R-Type-Manier	für Fans
Ghost Pilots	SNK	Vertikal scrollende Standardballerei mit üblichen Extras	durchschnittlich
Robocop 2	Data East	Actionlastiges Schurkenspektakel mit vielen Zwischenszenen	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

an Ghost Pilots Gefallen finden. Extrawaffen ergattert man sich auf die übliche Methode: Einige Gegner hinterlassen bestimmte Symbole, die für mehr Feuerkraft, Bonuspunkte und Smart-Bomben stehen. Da es bis heute noch kein vernünftiges Ballerspiel für das Neo Geo gab, ist Ghost Pilots willkommen.

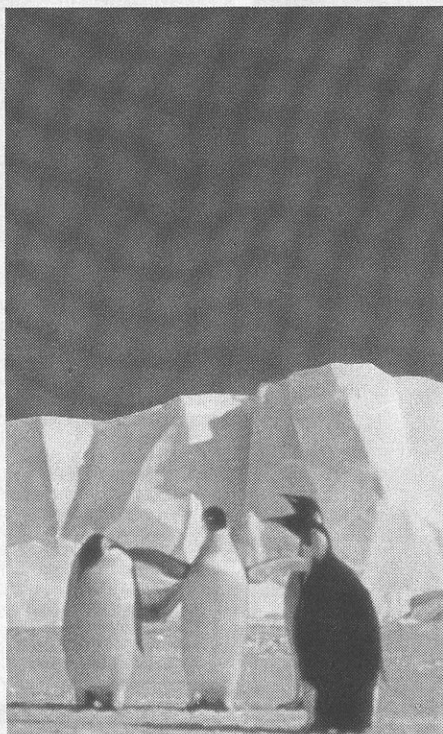
Zur Abwechslung steuert Ihr mal kein Raumschiff in **Robocop 2** von Data East. Der Edelmetallcop hat erneut gegen verbrecherische Elemente seinen Mann zu stehen. Nachdem im Vorspann digitalisierte Szenen aus dem Film als Appetizer dienen, kann die Jagd auf die Schurken losgehen. Punker mit doppelköpfigen Äxten gehören noch zu den hamloseren Widersachern. Nachdem sich Robocop einige Zeit von links nach rechts durchgeballert hat, wird auf "Operation Thunderbolt"-Szenerie umgeblendet. Nach diesem Pseudo-3-D-Intermezzo geht's im üblichen Stil weiter. Im Lauf der Zeit landet man sogar auf einem Pick-up-Truck, der in höllischem Tempo die Straße entlangbraust. Schließlich erwartet Robocop ein Zwischenspiel, wo in bester "Track & Field"-Manier schnelles Feuerknopfdrücken gefragt ist. Trotz der vorgegaukelten Abwechslung ist Robocop 2 nur ein durchschnittliches Actionspiel, das sich dem biedereren Niveau des Kinofilms angleicht.

Clare Edgeley/mg



Wie der Film, so das Spiel: Robocop II ballert aus voller Kraft

GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11

Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGirolA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein
Weltpark für alle.

Wenn wir Menschen
draußen bleiben.

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der
Jahre **1989** und **1990** nun in einer
COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum
halben Preis angeboten!

Wirklich!!

SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt
BONICO gemeinsam auf den Markt.

***Natürlich mit deutscher
Anleitung!!!***

ZITATE:

Heinrich von POWER PLAY:

"Populous beweist eindrucksvoll, daß Stra-
tegiespiele keine abstrakten Langweiler
sein müssen. Wer einmal Blut geleckt und
seine ersten Erdbeben ausgelöst hat,
kommt nicht so schnell vom Computer
weg."

Michael von POWER PLAY:

"Wer immer auf Bürgermeister und Politiker
schimpft, sollte mal eine Runde Sim City
spielen. Die 16-Bit-Versionen von Sim City
kann ich nur wärmstens empfehlen."

COMPACT DISC

The **KNACK** **SERIOUS FUN**

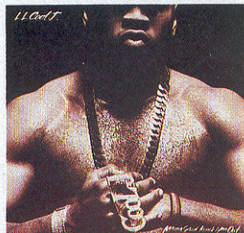


The Knack: Serious Fun

Wer erinnert sich noch: 1979 lieferten The Knack mit "My Sharona" die erfolgreichste Single des Jahres in den USA ab. Beim Wiedervereinigungsalbum ließen sich die Männer vom Frontmann Doug Fieger leider nichts viel Neues einfallen. Handwerklich sauberer Mainstream-Rock'n Roll wird geboten, die Qualität der Kompositionen schwankt von Song zu Song ganz erheblich. Einige Stücke wie "Rocket of Love" oder "Shine" machen richtig Spaß. Unterm Strich eine ganz nette CD, nicht mehr und nicht weniger. *hl*

Charisma CDCUS 4
47:29 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



LL Cool J: Mama said knock you out

Eisenhart, spröde und kompromisslos ist LL Cool J's Neueste. Schon das Titelstück "Mama said knock you out" ist ein extremer Bass-, Gehör- und Tanzbelastungstest. Rap-ungewöhnliche Ohren sollten es lieber mit "To da break of Dawn" oder "Around the way girl" probieren. Und wer immer noch nicht glaubt, daß Rap auch sehr cool/sanft sein kann, sollte "6 Minutes of pleasure" aufliegen und sich mit Freundin/Freund in Kuschelposition begeben... *al*

CBS 467315
61:44 / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Matt Bianco: The Best of

Es waren die seligen Zeiten, als Sade mit Sado-Maso-Praktiken verwechselt wurde, bunte Drinks 5,50 kosteten und wir alle noch jünger waren; da dudelte aus ausgedehnten Kneipenlautsprechern die unsterblichen Matt-Bianco-Ohrwürmer. Die "Doodah-Uuuh-Aaah"-Quote in den Refrains liegt zwar knapp an der Schmerzgrenze, aber die meisten Songs klingen immer noch erstaunlich frisch. Unentschlossene testen die Weltschmerznummer "More than I can bear" oder das knackige "Who's side are you on?". *al*

WEA 9031-72590-2
70:45 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



K.T. Oslin: Love in a small Town

Wer meint, daß erfolgreiche Sängerinnen maximal 30 Lenzte zählen dürfen, dem wird von der knapp 50jährigen K.T. Oslin musikalisch eine deftige Abreibung verpaßt. Ein Großteil der gefühlvollen Songs zählen zu den Meisterwerken moderner Pop/Country-Musik. Die wunderschönen Stücke gleiten zu keiner Zeit ins Trübe ab oder passen zum Schubladendenken vieler europäischer Musikmacher. Texte und Musik bilden eine verschworene Gemeinschaft: So schön kann leise Musik sein. *mg*

RCA PD90545
34:29 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme, sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem **niederschmetternden mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

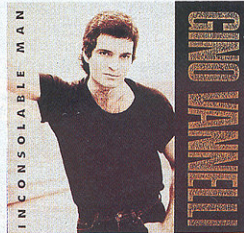


Queen: Innuendo

Spulen Sie auf "The Miracle" noch alle Stilarten der Popmusik gekonnt ab, so kehren Queen auf dem aktuellen Opus "Innuendo" zu ihren Wurzeln zurück: Bombastrock, ein bißchen heavy, ziemlich verspielt und getragen von stimmigen Vocal-Arrangements, die satt klingen wie in alten Tagen. Der Nostalgiegrippeleidet unter dem wenig einflussreichen Songmaterial. Das klingt ja alles ganz witzig, aber ohne gute Melodien verkommen einige Nummern zum Soundbrei. Mit diesem Album werden Queen die alten Fans zufrieden stellen, aber keine neuen dazugewinnen. *hl*

Parlophone CDP 79 5887 2
53:49 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

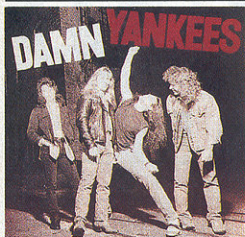


Gino Vanelli: Inconsolable Man

Neben zwei verunglückten Discoanbiederungsnummern bietet Gino Vanellis Neue nur Erfreuliches. Die überwiegend sanften Stücke gehen ins Ohr. "Sunset in L.A." ist eine brillante Mixtur aus Melancholie und Mitschnipprhythmus. "If I should lose this Love" ein schicksalsschwerer Seufzerrundschlag der zartbitteren Art. Zur Aufheiterung gibt es auch ein paar poppige Gassenhauer: Neben "The Time of Day" drängt sich vor allem das Titelstück als Singleauskopplung auf. *hl*

Dreyfus/Polygram 843639-2
46:48 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

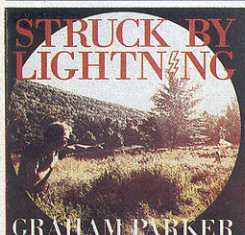


Damn Yankees

Wenn sich allgestandene Rockveteranen wie Ted Nugent oder Ex-Styx-Gitarist Tommy Shaw zu einer neuen Band formieren, darf man viel erwarten. Das Debut der "Damn Yankees" ist aber eine ziemliche Enttäuschung: Neben dem dramatischen Rockballadenhit "High enough" haben nur zwei, drei weitere Songs halbwegs Format. Der Rest des Albums geht in einfalligem Gitarrenrumgekrache unter. Schreibt erst mal ein paar gute Songs, meine lieben Freunde, bevor ihr Euch es wieder zutraut, eine ganze CD sinnvoll zu füllen. *hl*

WEA 7599-26159-2
45:47 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

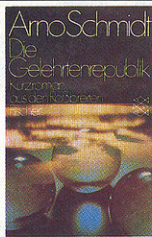
COMPACT DISC

Graham Parker:
Struck by Lightning

Es ist schon ein Jammer: Da macht der gute Graham Parker eine gute Pop-scheibe nach der anderen, doch das böse Massenpublikum ignoriert ihn weitgehend. Warum denn so ist, bleibt ein Mysterium, denn so nette Nummern wie "Brand new Book" oder "Wrapping Paper" animieren so ziemlich jeden musikalisch beschlagenen Menschen zum gefälligen Mitsummen. "Struck by Lightning" ist nicht Parkers bestes Album, aber ein schönes Stück Popmusik; hübsch und gepflegt. *hl*

Demon Records CD 201
53:49 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

Arno Schmidt: Die
Gelehrtenrepublik

Daß der Verlag das keinen Aufkleber "Vorsicht! Sprache!" draufklebt, wunder mich. Ausnahmefall?

"Spätnachmittags im Auto: nochmal nachfühlen — ? — Ja: Notizblock, Fernrohr, Grüne Brille: Ausweise vor allem. / Und die Straße rattle: Sonne & Kakteen gemischt. Faul lag mein Fingerzeugs vor mir."

Hat man sich an den Stil gewöhnt, entfaltet sich folgende Geschichte: Der Journalist Henry Winer muß für eine Reportage durch einen atomar verseuchten Landstreifen wandern. Dort begegnet er Mutationen: Zentauren, Spinnen und fliegende Bälle. Nach einigen Abenteuer ist seine zweite Station die "Gelehrtenrepublik", eine driftende Insel, auf der ausschließlich Kulturträger, Dichter und Denker toben. Die benehmen sich derart unkultiviert, daß einem Hören und Sehen vergeht...

Wer sich durch die 199 Seiten beißt, bekommt mehr, als er auf den ersten Blick verdauen kann. Das ist bissig, belesen und brutal. Arno Schmidt verpackte in seinem "Kurzroman aus den Roßbreiten" mehr als eine ungewöhnliche Science-fiction-Geschichte. Das ist eine der bösesten Attacken auf die selbstzufriedenen Wissenschaftler, selbstgefälligen Dichter, selbsternannte Staatenlenker, die ich kenne. Anspielungen auf Bücher, Historie und Naturwissenschaften gibt's zuhauf; daneben bekommt man die radikalste Prosa geboten, die die Literatur zu bieten hat: Gut geeignet, um Deutschlehrer nachhaltig zu verschrecken. Eine Warnung allerdings: Das ist nichts für Leser, die bei Sätzen mit mehr als 15 Wörtern die Waffen strecken — reinschnüffeln empfohlen. Wer's gelesen und wem's gefallen (oder auch nicht gefallen) hat, der rufe mich bitte zum Lesertelexon an — Erfahrungsaustausch erwünscht. Außerdem hab' ich vom Schmidt mehr auf Lager. *al*

ISBN: 3-596-29126-7
Autor: Arno Schmidt
Verlag: Fischer TB.
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

Stevie Ray Vaughan:
Pride and Joy

Der legendäre Gitarrenvirtuose Steve Ray Vaughan, 1990 leider viel zu früh verstorben, bleibt uns musikalisch erhalten: Die kernige Mischung von klassischem Rock und Blues kommt in den sieben Videoclips (plus ein Live-Auftritt) gut rüber. Die Songs spiegeln gekonnt die Etappen seiner Laufbahn von 1983 bis 1989 wider. Keine dumpte Sammlung von "Was-für-ein-toller-Kerl!"-Material, sondern eine gelungene, wenn auch kurze, Retrospektive seines musikalischen Schaffens. *mg*

CMV 49069 2
ca. 36 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

Belinda Carlisle:
Runaway Live

Die Wartezeit auf ihr nächstes Album wird uns mit einem Live-Video (bereits dem zweiten) verkürzt. Neben den Songs der brillanten "Runaway Horses"-CD werden einige Klassiker sowie ein Medley von Go-Go-Hits (ihrer ehemaligen Band) spritzig dargeboten. Gag am Rande: Bevor sie auf die Bühne tritt, vernügt sich Belinda mit "Super Mario Bros." in der Umkleidekabine. Sie hat anscheinend nicht nur einen hervorragenden Musikgeschmack, sondern schätzt auch erstklassige Videospiele. *mg*

Castle Music CMP 6004
ca. 80 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM

Eine gefährliche
Affäre

Cochran hat die Nase voll. Nach etlichen Jahren bei der US Air Force zieht er sich ins Privatleben zurück. Er legt eine kurze Verschnaufpause in seiner romantischen Hütte mitten im mexikanischen Niemandsland ein, um anschließend seinen langjährigen Freund Tibey zu besuchen. So herzlich der Empfang, so finster sind Tibey's Geschäfte: Er ist der mexikanische Drogenkönig.

Die ersten paar Besuchstage vergehen idyllisch: eine Partie Tennis am Vormittag, gemüthlicher Lunch mit Tibey's junger Frau Miryrea, Abendessen mit Geschäftsfreunden. Zwischen Cochran und Tibey ist die Welt in Ordnung — wenn die hübsche Miryrea nicht wäre. Im Lauf der Zeit finden Cochran und Miryrea immer mehr Gefallen aneinander. Schließlich können sich die beiden nicht mehr zurückhalten und lassen ihrer Leidenschaft freien Lauf. Sie arrangieren es, daß sie ein paar Tage auf Cochrans heimlicher Hütte verbringen können. Doch Tibey läßt sich nicht ins Boxhorn jagen. Dank moderner Abhöreinrichtungen bekommt er von der Liebeslaube Wind und unterbricht brutal das zarte Treiben. Cochran wird erbarmswürdig zusammengeschlagen, Miryrea ins Bordell verfrachtet.

Kevin Costner, der gerade für sein Westernepos "Der mit dem Wolf tanzt" drei Golden Globes eingeheimst hat, verkörpert den dynamischen Cochran. Als Gegenspieler wurde Weltstar Anthony Quinn verpflichtet, der überzeugend den knallharten Tibey mimt. "Eine gefährliche Affäre" besticht weniger durch die teils übertrieben brutalen Actionszene, als durch das schauspielerische Talent von Costner und Quinn sowie die geschickt erzeugte Spannung. Kein wegweisender Film, aber eine anschauliche Geschichte über Liebe, Macht und Rache. *mg*

Regie: Tony Scott
Produzent: Kevin Costner
Drehbuch: Jim Harrison
Darsteller: Kevin Costner, Anthony Quinn, Madeleine Stowe
Laufzeit: ca. 100 Min.
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Videoanbieter: Highlight
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Godzilla

Japans Leib- und Magenmonster kehrt nach einigen Jährchen Bildschirmabstinenz wieder zurück: "Godzilla" (mit einem extragroßen "G"). Die radioaktive Urweltechse hat Ende der 60er bis Mitte der 70er Jahre in unzähligen Schauerstreifen die Hauptrolle gespielt. Das Strickmuster der Filme war immer gleich und beliebig austauschbar: Ob solo oder im Kampf mit anderen Urviechern, der Gummi-Godzilla fraß sich durch japanische Hauptstädte, walzte Armeen nieder und wurde dank Superwaffen erfolgreich vertrieben — bis zum nächsten Film. Im Laufe der Jahre mutierte der Gigant zum Lieblingsmonster der Nation. Nachdem aber High-Tech-Filme, mit Robotern hier statt Monster dort, immer mehr in Mode kamen, versank Godzilla in der Asevaktenkammer.

Am Prinzip des neusten Godzilla-Films hat sich seit den Urtagen nichts geändert. Godzilla wacht aus einem längeren Schläfen in einem Vulkan auf, plättet die japanische Armee, haut eine Großstadt zu Schutt und Asche und prügelt sich mit einer genetisch gezüchteten Killerrose. (Monsterpflänzchen Audrey wirkt dagegen wie ein harmloses Butterblümchen).

Eines muß man den japanischen Filmemachern anrechnen: Sie lassen sich auf keine wilden Experimente ein. Der neue Godzilla sieht in seiner Gummihaut genauso aus wie der alte. Selbst tricktechnisch glaubt man, daß die Zeit anno '65 stehengeblieben ist. Eine ausgefeilte Handlung darf man ebenso wenig erwarten wie Spitzendialoge und hervorragende Schauspielerei, die hier auch absolut nebensächlich sind. Aber ich mag sowas: Es gibt Filme, die sind so schlecht, daß sie schon wieder gut sind. *mh*

Regie: Kazuki Omori
Produzent: Tomoyuki Tanaka,
 Shogo Tomiyama
Drehbuch: Kazuki Omori
Darsteller: Kunihiko Mitamura,
 Yoshiko Tanaka, Masanobu
 Kuga
Laufzeit: ca. 100 Min.
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Empire
POWER-WERTUNG:
 für Fans

VIDEOFILM



China O'Brian

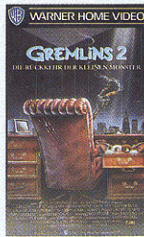
Gesetzeschützer haben es wahrlich nicht leicht. Das muß auch Polizistenmädels China O'Brian (Cynthia Rothrock) erkennen. In einer Notwehrsituation erschießt sie einen Jugendlichen und quittiert daraufhin ihren Dienst. Nachdem China Dienstpistole nebst Abzeichen ihrem Boß auf den Tisch geworfen hat, zieht sie in ihre Heimatstadt zurück. In diesem kleinbürgerlich-idyllischen Nest hat sich allerdings einiges geändert. Chinas Papa, der hier als Sheriff seinen Dienst tut, kommt gegen Bösewicht Summer nicht an. Der hat dank tüchtiger Schmiergeldzahlungen die halbe Stadt in der Tasche. Als Papa O'Brian die Bundespolizei um Hilfe bittet, läßt Summer den Sheriff samt Auto in die Luft sprengen.

China will mit Hilfe ihrer Freunde Summer das Handwerk legen. Dazu stellt sie sich als Kandidatin für den Sheriffsposten zur Verfügung. Allerdings wurde die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Fiesling Summer möchte einen Helfershelfer zum Gesetzeschützer wählen lassen. Bei der Wahl stellt sich China als Sieger heraus. Es kommt wie es kommen muß: Summer wird sauer, China plus Compagnions (Richard Norton, Keith Cooke) prügeln sich mit fernöstlichen Kampftechniken bis zum Happy-End des Films.

Brillante schauspielerische Leistungen und gewitzte Dialoge sucht man in diesem Streifen vergeblich. Bei China O'Brian steht ganz klar die Action im Vordergrund. Da wird geprügelt, was die Kampfkunst hergibt — erfreulicherweise fließt dabei kaum Blut. China O'Brian ist zwar dank einer einigermaßen durchlaufenden Handlung auch für Normalverbraucher zu genießen, dürfte aber trotzdem eher den Prügelfreund ansprechen. *mh*

Regie: Robert Clouse
Produzent: Fred Weintraub,
 Sandra Weintraub
Drehbuch: Robert Clouse
Darsteller: Cynthia Rothrock,
 Richard Norton, Keith Cooke
Laufzeit: ca. 90 Min.
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Videoanbieter: New Vision
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

VIDEOFILM



Gremlins II

Die mutierten Anarchoechsen, die Gremlins, sind wieder zurück. Die Werbung verspricht viel: Diesmal sollen die schleimigen Bösewichter noch gemeiner und noch kitzlicher sein als im ersten Gremlins-Streifen. "Gremlins 2" schließt fast nahtlos an den ersten Teil an. Der Held des Vorgängerfilms, Vorzeigejüngling Billy (Zach Galligan), ist mitsamt seiner Vorzeigefreundin (zukersüß: Phoebe Cates) aus der verwüsteten Vorzeigekleinstadt nach New York gezogen, um dort Karriere zu machen. Beide arbeiten beim selben Bröckchenbäcker, dem Bäulwöhen Clump (unverkennbar eine Parodie auf den Ex-Milliardär Trump). Durch eine Verketzung unglücklicher Zufälle gelangt das Supervuschellier Gizmo (aus dem ersten Film) in das gigantische Bürogebäude Clamps. Natürlich vergeht wenig Zeit, ehe die drei goldenen Regeln im Umgang mit Gizmo (kein Sonnenlicht, kein Wasser und nicht nach Mitternacht füttern) mißachtet werden. Gizmo vermehrt sich durch die Berührung mit Wasser, die Kuscheelkollegen füttern die Salatbar des Bürohauses leer und mutieren letztendlich zu den bekannten Schuppenstrolchen. Die Folge: Panik und Zerstörung.

Gremlins 2 hat ganz klar einige Highlights — die Handlung gehört dazu leider nicht. Ohne die herrlich verrückten Monster, die diesmal in mehreren Variationen auftreten (Gremlin-Mädel, Gremlin mit Superhirn, Spinnen-Gremlin), wäre der Film relativ dürrig. Die menschlichen Schauspieler werden von den Gremlins, im wahrsten Sinne des Wortes, an die Wand gespielt. Leider erreicht Gremlins 2, trotz vieler Spezialeffekte und rasantem Tempo, nicht den Witz und die Spannung seines Vorgängers. *mh*

Regie: Joe Dante
Produzent: Michael Finnell
Drehbuch: Charlie Haas
Darsteller: Zach Galligan,
 Phoebe Cates, John Glover,
 Christopher Lee
Laufzeit: ca. 98 Min
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

VIDEOFILM



Short Time

Burt Simpson ist ein Beamter aus dem Bilderbuch: Ölwohler er bei der Mordkommission von San Francisco seinen Dienst tut, ist er so schnell nicht aus der Ruhe zu bringen. Außerdem sind es bis zu seiner Pensionierung nur noch ein paar Tage, warum sollte er sich da sonderlich anstrengen? Dem verdienten Ruhestand stünde nichts im Wege, würde Burt nicht von seinem Hausarzt erfahren, daß er nur noch zwei Wochen zu leben hat. Zu allem Unglück wird die Lebensversicherung an seine Familie nur ausbezahlt, wenn er im Dienst stirbt. Als treusorgender Ehemann und Vater gibt es für Burt nur einen Ausweg: Er muß in Ausübung seines Berufes ums Leben kommen.

Simpson wird ein anderer Mensch, meldet sich für die gefährlichsten Aufträge und räumt mit großem Erfolg in der Unterwelt auf. Nur mit der problem-lösenden Kugel will es überhaupt nicht klappen. Selbst eine furiose und atemberaubende Autofolgebildungsjagd bringt nicht den gewünschten Erfolg. Vielmehr sammelt Simpson eine Ehrenmedaille nach der anderen. Das spricht sich natürlich in der Unterwelt rum, und die Attacken der Finsterlinge werden immer gewalttätiger. Doch Simpson steht wie ein Fels in der Brandung.

Wer dank des unglücklichen deutschen Verleihtitels "Nichts als Ärger mit dem Kamikaze Cop" eine der üblichen Hollywoodklamotten erwartet hat, wird angenehm überrascht sein. Short Time ist vielmehr eine gelungene Mischung aus witzigen Actioneinlagen und nachdenklichen Momenten. Die eigentlich tragische Story wird dabei nie zum Vehikel für plumpen Slapstick. Daß sich letztendlich doch noch alles zum Guten wendet, ist das i-Tüpfelchen auf 100 Minuten guter Kinounterhaltung. *vw*

Regie: Gregg Champion
Produzent: Malcolm R.
 Harding
Drehbuch: John Blumenthal,
 Michael Berry
Darsteller: Dabney Coleman,
 Teri Garr, Matt Frewer
Laufzeit: ca. 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Highlight
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

Ich erlaube Ihnen, mit interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (auf streichen).



Grüner Pfeil: Die Champions

Wissenschaftler experimentieren in einem neuen Raumlabor im Orbit mit neuen biochemischen Substanzen. Sie entdecken eine neue Waffe mit unvorhersehbaren Folgen für Natur und Mensch. Bei Reparaturen an der Außenhaut der Station wird diese durch eine Explosion vernichtet. Die Trümmer fallen zur Erde und verglühen in der Atmosphäre — bis auf den Behälter mit dem Experiment. Diese Bombe soll Oliver Queen alias grüner Pfeil finden und entschärfen.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner: Grell/Giordano
Verlag: Hethke
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich



Slaine: Herr des Sonnenreichs

Die Triologie um den keltischen Herrscher Slaine gehört zu den meistgelobten Comic-Alben Großbritannien. Der mythische König Slaine will das Land vor den bösen Druenenlords beschützen. Dazu muß er eine Allianz aus den vielen Stämmen der Erdgötter schmieden. Außerdem sollen die fantastischen "Verbotenen Waffen" von Atlantis zusammengebracht werden. Eine spannende, wenn auch wenig originelle Geschichte in überdurchschnittlichen Bildern.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner:
Carlsen ComicArt
Verlag: Bastel Comic Edition
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Freddy Lombard: F-52

Mit Spannung verfolgt die Weltöffentlichkeit den Jungfernflug der F-52, die die Strecke von Paris nach Melbourne nonstop in weniger als 24 Stunden fliegen soll. An Bord: Freddy Lombard, Held der Geschichte und Agent X, der obligatorische Bösewicht. Hinzu kommt ein äußerst seltsames Ehepaar, ein entführtes Mädchen und ein widerwärtiger Steward. Die F-52 hebt ab, das Drama nimmt seinen Lauf. Liest sich sehr spannend.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner: Chaland
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Der ewige Krieg

Joe Haldemans verarbeitet in seiner mehrfach ausgezeichneten Geschichte seine Vietnamerinnerungen. In einer fernen Zukunft hat der Mensch die Zeitreisen möglich gemacht. Dadurch gerät der widerwärtige Krieg mit der außerirdischen Rasse der Tauren zu einem ewigen Gemetzel. Der Konflikt wird über Jahrhunderte ausgetragen, Verständigung zwischen Verbündeten oder Kontakt mit dem Feind ist dadurch nicht möglich. Trotz aller Gewalt ein durchaus pazifistischer Comic, intelligent und nie so wertvoll wie heute.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner:
Haldeman/Marvano
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Akira

In diesem Monat wird die Nation das erste Mal vom Akira-Fieber gestreift. Nach den USA, Frankreich und Spanien kommt die Superserie nun auch zu uns. Die ersten Bände der über 2000 Seiten starken SF-Saga erscheinen parallel zum Start des gleichnamigen Zeichentrickfilms. Moebius hat Akira den "Hardrock-Comic der 90er Jahre" genannt. Die New York Times sprach von einem Meisterwerk.

Japan im Jahre 2030. Die Welt erholt sich gerade vom 3. Weltkrieg, der nach der Explosion einer neuen Art von Bombe in Tokio ausgelöst wurde. Wissenschaftler basteln in ihren Labors an der menschlichen Erbsubstanz. Aus Kindern mit übernatürlichen Kräften mutieren lebende Superbomben.

Auf einer rasanten Motorradverfolgungsjagd trifft der Held der Geschichte, der junge Kaneda, auf eines dieser Kinder. Und damit geraten er und seine Freunde in den Strudel der Ereignisse. Ein Mitglied der Jugendbande wird zu einer mordenden Bestie, die letztlich ganz Neo-Tokio zu zerstören droht. Gewalttätige Widerstandskämpfer suchen nach der ultimativen Geheimwaffe "Akira" und müssen sich dabei gegen nicht minder gewalttätige Militärs zu Wehr setzen.

Das alles geschieht in einer futuristischen Superstadt voller schwindelerregender Wolkenkratzer und unendlich tiefer Abflutkanäle. Die Kulisse ersetzt den Menschen, der sich nur durch Gewalt und übermäßigem Drogenkonsum zu helfen weiß. Erschreckend brutale Bilder, die es in diesem Medium nur selten zu sehen gab, wechseln mit wahrhaft atemberaubenden detaillierten Panoramazeichnungen. Die japanische Erzählweise ist unglaublich dynamischer als der gewohnte europäische und amerikanische Stil. Die Schnitte sind filmlern, die Einstellungen verblüffen mit immer neuen Perspektiven. "Akira" ist eine neue Dimension des Comic, erschreckend und faszinierend zugleich. Und sicher ein Werk, das künftigen Comic-Romanen Wegweiser sein wird.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner: Katsuhiro
Otomo
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 26,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Chaos und Flucht

Paris in einer fernen Zukunft. Die Seine ist ausgetrocknet, das Wasser knapp. Seit Ewigkeiten hat es nicht mehr geregnet — zumindest kein Trinkwasser. Wenn es gewittert, schütten die Wolken alles zersetzende Säure aus. Eine neue Gesellschaftsstruktur ist entstanden. An der Spitze steht der niemals alternde Prinz Jerom. Ihm dient eine Schar Höflinge, die ihn durch permanente Orgien und Jagdveranstaltungen zu zerstreuen sucht. In diesen Kreis aufgenommen zu werden, ist der große Wunsch zahlreicher normaler Bürger wie des Schlächters Pankraz, der dem unersättlichen Monarchen seine eigene Tochter Violaura verkauft. Sorgen macht dem karrieresüchtigen Mann sein Zweitgeborener, der taubstumme Nikolas. Dieser findet Freunde im Cale des alten Barnabas. Hier träumt er von alten Zeiten, als noch Wasser die Kais von Paris umspülte.

Die Zeiten sind mies, werden aber noch mieser. Der machthungrige Herzog Malik bläst zum Sturm gegen den Palast des Prinzen. Eine mordende Androidin bereitet Tod und Verderben. Eine Revolution löst die Monarchie zugunsten einer Anarchie ab. Jerom, Violaura, Barnabas und Jerom müssen flüchten. Unter dem Schloß finden sie eine ausgedehnte Kanalisation — voller Wasser...

Das Duo Cothias/Adamov legte den nun vierten Teil ihres SF-Zyklus "Im Schatten des Neumondes" vor. Ein modernes Märchen, das vom ewigen Kampf zwischen Gut und Böse erzählt, ohne aber Partei zu ergreifen. Zu verführerisch zeichnet der Franzose Adamov die Kluft zwischen Elend und Dekadenz. Offensichtlich liebt er die Darstellung orgiastischer und gewalttätiger Szenarien. Die Exzesse im Prinzenpalast führten in der deutschen Ausgabe zu "kleineren Bereinigungen", wie es der Verleger ausdrückte. "Im Schatten des Neumonds — Chaos und Flucht" gehört eindeutig zu den interessantesten SF-Geschichten. Selten war eine futuristische Vision so düster und so faszinierend.

Eric Hegmann/af

Texter/Zeichner:
Cothias/Adamov
Verlag: comicplus+
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



**Das neue Heft mit
der Diskette ist da!**

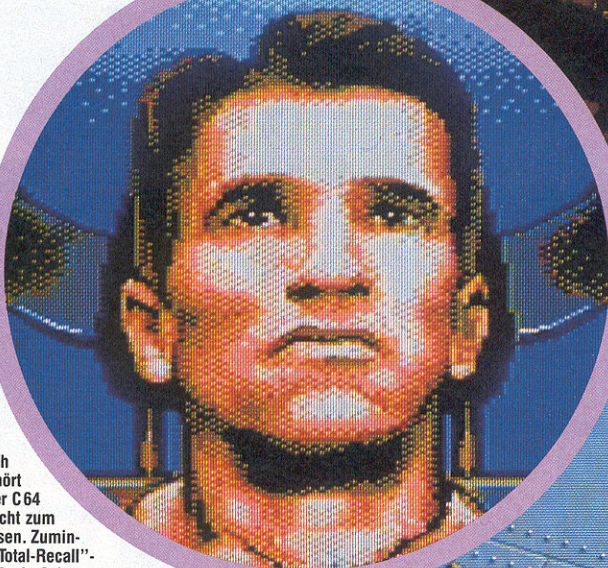
**Das Super-Softwarepaket
für den Amiga-User.**

- "Musical Enlightenment", der Synthesizer auf Diskette. Über 30 Funktionen ersetzen beinahe ein Orchester. Lassen Sie Ihre musikalische Phantasie spielen.
- "Dex": Wer geschickt abkuppert, gewinnt. Dieses Logikspiel fordert auch die letzte Gehirnzelle.
- "Squarestone": Der letzte Stein verliert!
- "Tile": Domino in Farbe.

**Amiga Power-Disk 5 gibt es
ab 27.3.91 an Ihrem Kiosk**

PIXEL

Pixel-Romantik in
"Pyramax":
Der niedliche Max
Danger erreicht nach
einem Gewaltmarsch
durch die "Säure-
wälder von Xandar"
den gesuchten Inka-
tempel. Drinnen
geht's grafisch
wesentlich schlichter
zur Sache. (ST) ►



Grafisch
gehört
auch der C 64
noch nicht zum
alten Eisen. Zumin-
dest "Total-Recall".
Held Arnie Schwarzen-
egger kommt auf Deutsch-
lands liebstem Spielcomputer
glänzend zur Geltung. ▲

Es geht nichts
über ein erfr-
schendes Vollbad
und einen Tresor
von Wolken-
kratzergröße:
Dagobert Duck
planscht dank
"Duck Tales" jetzt
auch auf dem
Amiga im goldi-
gen Trocken. ►



PRACHT

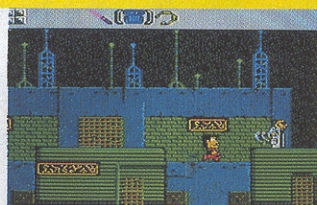




Erotisch:
Das Adventure
"Sorcerers
get all the Girls"
geizt nicht mit weiblichen
Reizen.



Taktisch: Das
neue Rollenspiel
"Martian Dreams" von
Origin spielt in der "Ultima"-Welt.



Praktisch:
Der Held in
dem neuen
NES-Spiel
"Rad Gravity"
kann große
Sprünge
machen.



♦ 6 ♦

erscheint am
10. Mai 1991

Nachdem wir Euch in dieser Ausgabe die spieletypischen Knuddelwesen etwas nähergebracht haben, nehmen wir in gut vier Wochen die holde Bildschirmweiblichkeit unter die Lupe. In dem **Erotikreport** geht's hauptsächlich um Mädels, die uns in zahlreichen Programmen mehr oder weniger leicht bekleidet entgegenlächeln. Mittelpunkt der Ausgabe: ein knackiges **POWER-PLAY-MATE**. Tests von allen neuen Computerspielen sind natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie. An der Konsolenfront dürft Ihr Euch u. a. auf **R-Type** für den Game Boy, **massig aktuelle NES-Module** und kernige Mega-Drive-Neuheiten (z.B. das Rollenspiel **Fatal Labyrinth**) freuen.



Test the West!

Super Geschmack. Super Preis.

ERLEBEN SIE MODERNSTE SOFTWARE - UNTERHALTUNG!



Übernehmen Sie die Verantwortung über einen ganzen Planeten von seiner Entstehung bis zu seinem Tod - 10 Milliarden Jahre später. Schaffen Sie Leben von den Anfängen als einzellige Mikroben bis zu einer Zivilisation, die nach den Sternen Greift.

Eine Vielzahl von grafischen Darstellungen und Informationsressourcen die Ansicht über alle Ecospheres Ihres Planeten.

Wenn Sie wollen, können Sie über unendlich viele Welten herrschen. Übernehmen Sie bereits existierende Planeten oder erschaffen Sie einfach Ihre Welten mit dem Züchtungsmodul.

Steuern und regulieren Sie die Geographie, Atmosphäre, Biosphäre und die Zivilisationen Ihres Planeten.

Erstellen Sie Lebensformen an Land und im Meer als Lebewesen. Sie die verschiedenen Stadien von Zivilisationen und entstehen, wie Sie wollen. Nutzen Sie spezielle Tools zur Veränderung, um Ihre zivilisierte Welt in ein Paradies zu verwandeln.

Lösen Sie Vulkanausbrüche, Erdbeben, Meeres- und Polarregionen und andere natürliche und künstliche Ereignisse aus, um Ihren Planeten unterzuwerfen.

Sie können sich die ganze Welt ansehen als Reihe von Satellitenbildern oder als hoch detaillierten Geographischen Karten. Mit den verschiedenen Landkarten lassen sich die Datenreihen analysieren und die Kartenreihenfolge zur Ausarbeitung der Weltentwicklung genau verfolgen. Zur Untersuchung und Bewertung von Planeten spielen verschiedene Karten, Lebensformen und Zivilisationen zur Verfügung.

Ihre intelligente Art erfolgreich durch die Evolution des Planeten. Umweltverschmutzung, Hunger, Krankheit, sozialer Zusammenbruch und Treibhauseffekt führen.

Außerdem können Sie:

- Bestimmen Lebensformen fördern
- Berge verschieben
- Kontinente erschaffen und zerstören
- Umweltliche Welten transformieren
- Die Evolution beeinflussen
- Intelligente Lebensformen beobachten
- Zivilisationen von Steinen, Metallen, Säugtieren u.a. schaffen

Der Lebende Planet

Inspiziert durch die Gaia Hypothese von James Lovelock wird in SIM EARTH die Erde als ein lebender Organismus simuliert.

WARENZEICHEN UND COPYRIGHT 1990
MAXIS AND WILL WRIGHT
ALLE RECHTE GESCHÜTZT

IBM PC & APPLE MAC



BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15:00 bis 18:00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto